Tot.434

独立游戏精品《九张羊皮纸》攻略·全新栏目“游戏兵工厂”登场

游戏机实用技术

VGTIME



-研究中心-

异度神剑2

支线任务解析

莉蒂与苏尔的工作室

不可思议绘画的炼金术士

数码宝贝物语

网络侦探 骇客追忆

-特别企划-

琢磨硬功夫 推断软实力 2018年 游戏界大展望

前往新“世界”前的磨刀 怪物猎人

系列回顾

UCG 游戏大赏

UCG GAME AWARDS

2017

我们的选择

UCG游戏大赏2017媒体评选结果揭晓

附赠 指间方圆 手游别册 游戏立方年历

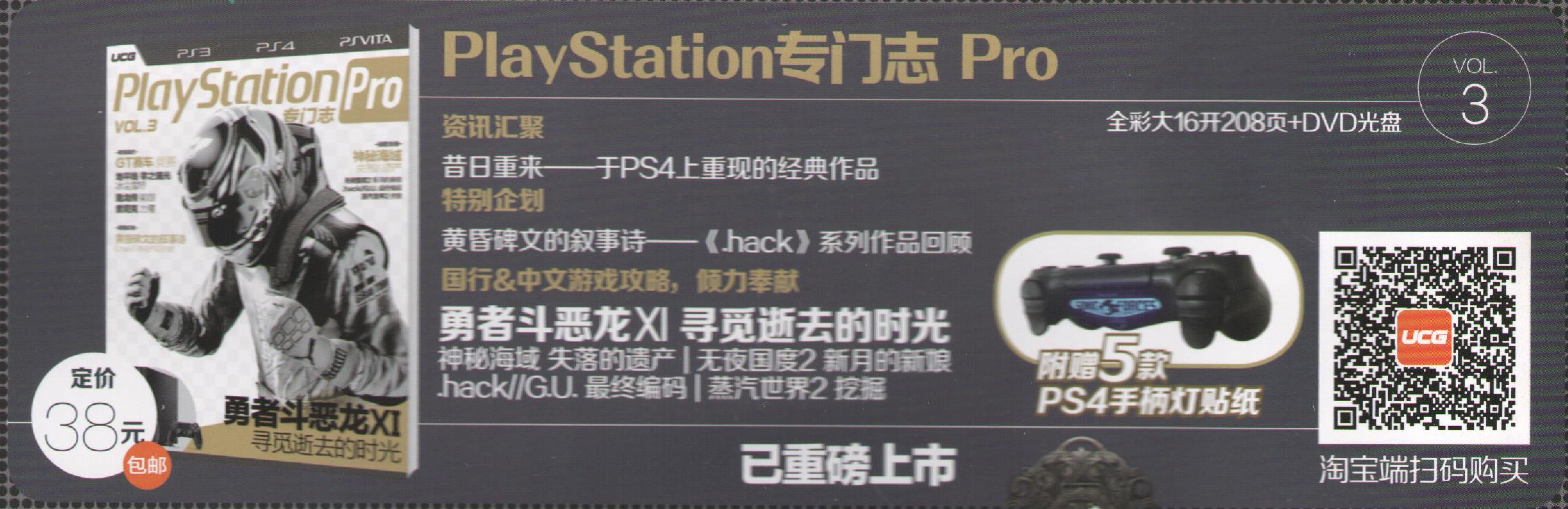
ULTRA CONSOLE GAME

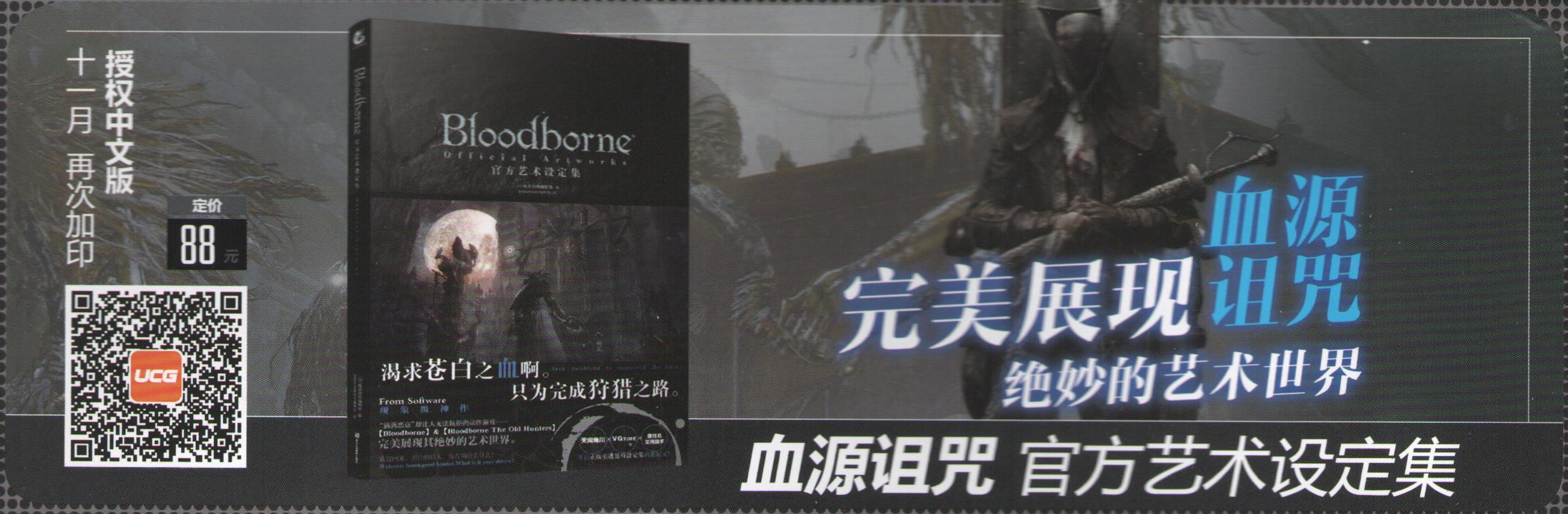
2018.1B 定价:RMB 19.80

ISSN 1008-0600

02>

9 771008 060006


PlayStation专门志 Pro
VOL. 3
全彩大16开208页+DVD光盘
资讯汇聚
昔日重来——于PS4上重现的经典作品
特别企划
黄昏碑文的叙事诗——《.hack》系列作品回顾
国行&中文游戏攻略，倾力奉献
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
神秘海域 失落的遗产 | 无夜国度2 新月的新娘
.hack//G.U. 最终编码 | 蒸汽世界2 挖掘
附赠5款 PS4手柄灯贴纸
定价 38元 包邮
已重磅上市
淘宝端扫码购买


授权中文版
十一月 再次加印
定价 88元
Bloodborne
渴求苍白之血啊，只为完成狩猎之路。
血源诅咒
完美展现
绝妙的艺术世界
血源诅咒 官方艺术设定集


UCG游戏大赏进入
最后冲刺
决赛阶段 第三轮
火热进行中
UCG 游戏大赏
UCG GAME AWARDS
2017
游戏时光APP
大赏网页地址
http://www.vgtime.com/s/uga/2017
决赛阶段规则
注册VGtime会员，于投票截止日期前，通过指定页面或游戏时光APP进行投票。每名玩家在每轮最多可拥有7张选票，包括3张普通票、2张购书票，1张分享票和1张签到票。不同种类的票可以投给同一款游戏，即一名玩家最多可向同一款游戏投出4票。3轮的票数将会累积，1月22日决出2017年度十强。
VGTime × UCG
•决赛阶段第三轮时间:1月13日-1月21日，1月22日公布票数
•奖品一览
·索尼/微软最新游戏主机（各1台）
·Dualshock 4 手柄（3个）
·国行PS4游戏（5张）
·独立游戏大礼包（200份）
·八位堂精美外设（33份）
·NS移动电源（20份）
主机大奖会在1月22日的游戏大赏直播中进行抽取，中奖名单也会刊登在《游戏机实用技术》435•436（春节合刊）

TV GAME半月刊
2018.1B



总第 434 期

COVER STAFF
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 1 月 16 日
定价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



攻略透解

P44
九张羊皮纸



特别企划

P92
前往新“世界”前的磨刀
——怪物猎人系列回顾



P106
游戏兵工厂

002 我们的选择
UGA 2017媒体评选结果揭晓

游见识
PREVIEW & REVIEW

特别企划
017 琢磨硬功夫，推断软实力
——2018年游戏界大展望
027 游戏情报站
前线狙击
030 孤岛惊魂5
032 凯瑟琳 Full Body
034 刀剑神域 夺命凶弹
038 碧蓝幻想 Project Re:LINK
040 英雄传说 闪之轨迹Ⅳ
043 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
044 九张羊皮纸
研究中心
053 异度神剑2
064 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士
070 数码宝贝 网络侦探 骇客追忆
DLC补完计划
077 最终幻想15 伊格尼斯篇
080 VR乐园
082 游戏进行时

游深度
CULTURES OF GAMER

读游戏
083 从乡间一隅蔓延扩散开的恐怖故事
——生化危机7 剧情梳理
086 蒸汽时代
090 游朝忆日
特别企划
092 前往新“世界”前的磨刀
——怪物猎人系列回顾
106 游戏兵工厂 NEW
109 读编往来
114 小编寄语
118 新作发售表

对应一页攻略 一张羊皮纸

狩猎解禁十四年
大步走向新世界

郑重声明：
本栏目并非阿森纳专栏

UCG 游戏大赏

UCG GAME AWARDS

2017

我们的选择

UGA 2017 媒体评选结果揭晓

刚刚过去的2017年，对游戏人来说是一个难忘的年份。这一年——

第8世代的两大主机已进入成熟期；

第9世代的先行者刚一登场就赢得满堂彩；

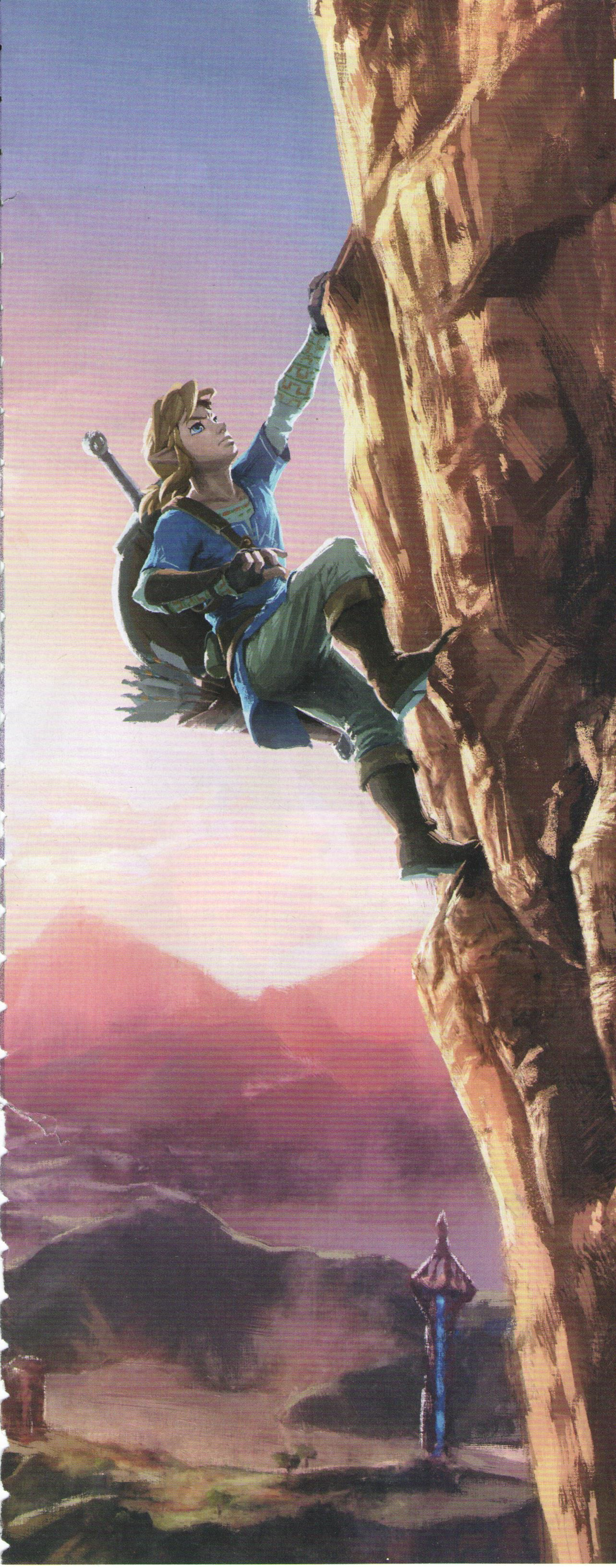
游戏史上性能最强的主机震撼上市；

有一款游戏征服了全世界的游戏媒体和玩家；

还有一款游戏在全世界乃至中国都引发了堪称现象级的社会反响……

经过《游戏机实用技术》全体编辑的票选和讨论，UCG游戏大赏2017如期而至，年度游戏、十佳游戏、各项最佳悉数尽列于此。这是我们的选择，我们为2017年的这些美好回忆喝彩！

美编 anubis



年度游戏

塞尔达传说 旷野之息

THE LEGEND OF ZELDA : BREATH OF THE WILD

我来，我见，我征服

2017 年是 PS4 和 XOne 问世后的第 4 年，按照业界定律，这两台主机已步入成熟期，它们理应为玩家奉献当今世代最为优秀的游戏。然而 2017 年的年度游戏，却诞生于一台刚刚问世的新主机上。《塞尔达传说 旷野之息》有如 2000 年前凯撒大帝的大军，将“我来，我见，我征服”的颂歌唱遍了全世界。

“《塞尔达传说》系列”一直以来都是这个星球上评价最高的电子游戏之一。她的成功之处，不仅在于每作都拥有极高的素质，更在于她总是敢于大胆革新并取得成功。《旷野之息》以未命名新作的名义公布之时，任天堂的新主机 Wii U 已经陷入半死不活的境地，公司的声望正处于近十年来的最低谷。而《旷野之息》本身在发售前也很难让人高看一眼，她集中了大作续集最容易失败的几大元素：系列前所未有的全新玩法；制作组没有制作同类游戏的经验；一延再延的游戏发售日；临时追加对应新主机的游戏版本等等。可以说，《旷野之息》具备了仆街大作的各种要素。这也让人为任天堂捏了一把冷汗：她会是系列金字招牌上脱落的第一块金箔吗？然而任天堂交出了一份令人无可挑剔的答卷，《旷野之息》成为了继《时之笛》后又一款在全球主流媒体中均获得满分的杰作！

任天堂在此之前的确没有什么制作开放世界游戏的经验，但这并没有束缚设计者们的创造力，反而能让他们在这块属于自己的空白画布上尽情涂抹。无论是架构还是理念，《旷野之息》里的海拉尔大陆都有别于其他的开放世界。当玩家完成序章的 4 个迷宫拿到滑翔伞后，就再也没有什么有待解锁的特殊能力，整个世界在那一刻便向玩家毫无保留地完全敞开。玩家的目光所及之处，无论是高山还是河流，都可以亲身到达。

而这个世界不仅大，而且真正有“世界”的感觉。它可以说是包罗万象，地球上的各种地貌都可以在游戏中找到。每个区域都经过精心制作，丝毫没有一点人造的气息。更绝的是游戏对于距离的把握，各种区域之间的过渡十分自然且真实，就像把一个真实世界按照一定比例精确缩小后呈现出来一样。出色的设计，让玩家每到一处后稍作歇息，又会情不自禁地踏上新的冒险之旅。

光是大还不够，设计者们往这个世界里塞进了足够多的要素和细节。120 个迷宫、900 个种子、76 个支线任务、42 个迷宫挑战、84 个讨伐 BOSS，这是游戏的基本要素。而修改过的武器和料理系统，让玩家始终都要为生存而战，同时使得冒险的意义也大大加强。再加上数不清的细节设定，让玩家一路走来惊喜不断。

《塞尔达传说》是一个拥有辉煌历史和深厚底蕴的顶级游戏 IP，开放世界则是如今欧美市场最为流行的游戏类型。这两个吸引力堪比黑洞的因素结合起来，产生的化学反应简直有如魔法。感谢任天堂在千百种方案中选了最正确的做法，从而为玩家带来了又一部传世之作。

《塞尔达传说 旷野之息》将于 2018 年 2 月 1 日推出中文版，如果你至今还没有体验过她的魅力，那么一定不要再错过了。我希望所有玩家都能玩到这款不世出的杰作，不管你抱着什么目的，我相信，你都一定能获得满足。她征服了我，也必将征服你。 [点评：纱迦]

地平线 零之曙光

HORIZON ZERO DAWN

十佳游戏

毫无疑问，这就是今年最好的3A级原创大作！

在今年的原创游戏阵容里，《地平线 零之曙光》毫无疑问是其中最耀眼的明珠，你无法想象当年那个做出《杀戮地带》的 Guerrilla Games，在 2017 年会为我们带来一款如此“美丽”的游戏。

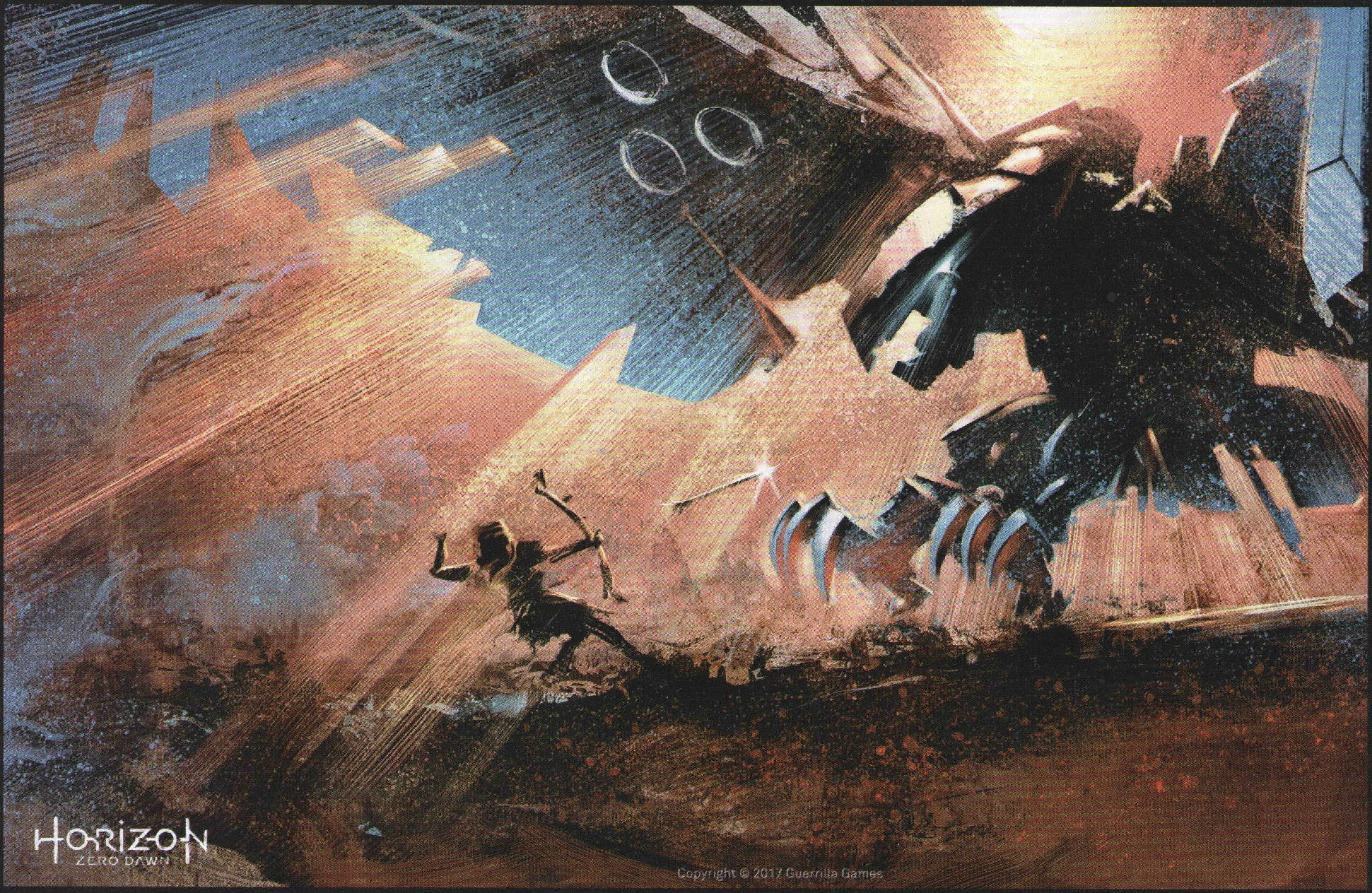
《地平线 零之曙光》让我们见识到了 PS4 在极致性能下该有的表现，你无法再想出什么华丽辞藻来赞美它的画面。《神秘海域 4》才发售不到一年，它所获得的所有对画面的赞美之词，如今又可以直接用来形容它的晚辈。但要知道《地平线 零之曙光》还有着“开放世界”这个头衔，也难怪小岛秀夫对这个引擎如此钟意了。

在这个极具瑰丽壮美的世界中，美轮美奂的光影特效、出色的建模以及空气中随处可见的粒子效果，都在第一时间冲击着我们的感官。而当最初的震撼过后，在蛮荒世界漫步的巨型机械、野蛮的部族与现代文明遗迹，这些看似对立、实则谜团重重的要素，又会带来持续的沉浸感，并且这种感觉还会随着地图的不断扩大而加深。

多亏了顶尖的画面，让 Guerrilla Games 在转型的过程中不用太过手忙脚乱，这样才能游刃有余地讲述一个宏大的故事。虽然在普通玩家眼中《地平线 零之曙光》是一款动作冒险游戏，但官方在一开始就将其定位于开放世界角色扮演游戏。动作与狩猎元素只是一层皮，而真正赋予这层皮囊以灵魂的，还是那个跨越千年的人类史诗。

在漫长而自由的游戏过程中，玩家将漫步于蛮荒之地，时而在危机四伏的丛林中等待猎物的上钩，时而在黄昏下倾听机器发出的沉闷轰鸣；你去过那些冰冷而幽深的机械工厂，同时也常在愚昧落后的部落之间来回穿梭；很多人都在闪电颚那泛着黑光的钢铁之躯前瑟瑟发抖过，也都曾不解为何命运会将人类文明的兴衰和一个不起眼的土著女孩联系在一起。

正因为这些故事和设定，让《地平线 零之曙光》拥有了和一流角色扮演游戏匹敌的深度，虽然在动作和系统方面，游戏还存在着这样那样的不足，但它的魅力无可挑剔。我们毫不掩饰地对于续作充满期待，因为它已经成为了 PS4 独占阵容里又一块闪亮的金字招牌。 [点评：北山杉]



* 以下游戏排名不分先后



超级马力欧 奥德赛

十佳游戏

SUPER MARIO ODYSSEY

用精致诠释好玩

这是一个注重“颜值”的游戏时代，4K分辨率加HDR，角色模型更是做得细致入微；这是一个讲究“大”的游戏时代，大制作、大容量、大地图。但就是在这个游戏越来越像更值得观赏的艺术品的时代，《超级马力欧 奥德赛》却来到了我们身边。这并非是一款顺应时代主流的作品。论颜值，马力欧大叔虽然依旧帅气，但绝对算不上高颜值小鲜肉，游戏的画面也谈不上谈不上美轮美奂；论大小，虽然谈得上大制作，但却并没有大容量和大地图，本作没有宽阔的沙箱，有的只是精致的箱庭。但就是这样一款看似逆时代的游戏作品，却在媒体评分、玩家口碑、游戏销量上都取得了惊人的成绩。而《超级马力欧 奥德赛》，更是用它独有的精致诠释着游戏的趣味性。

作为重视平台动作玩法的游戏系列，《超级马力欧 奥德赛》依然有着不少平台跳跃关卡。而光是跳跃这一个动作，便在这款作品中有着诸多精致的设计。三段跳、撞地跳、远跳、踩帽子跳，虽说都是跳，但每种跳法却在跳跃的方式、距离和高度上完全不同。这种对于马力欧自身动作的精致设计，使得新手玩家能快速上手，动作达人能有所发挥。角色动作的丰富使得本作具备了好玩的前提。

桃花公主又双叒被酷霸王抓走了，马力欧踏上了营救桃花公主的伟大征程！但当玩家踏进游戏中那些精致的箱庭地图时，营救桃花公主早已不再是游戏目标，寻找到力量之月才是我们最想去做的！与沙箱地图相比，游戏中的箱庭地图都不算大，但小地图才能带来最精致的设计。这种精致不仅仅体现在场景设计上，更是在每个力量之月的安排上。爬上山坡、潜入海底、撞击地面、附身钓鱼，在箱庭探索中每个有意或无意的动作，都有可能发现隐藏在地图中的力量之月。这种“山重水复疑无路 柳暗花明又一村”的感觉着实让人着迷。箱庭地图的精致设计让本作有着好玩的过程。

曾经，我们还是个玩着FC的孩子，但马力欧的一跳一踩都令我们难忘。在那个不高清无沙箱的时代，是什么让我们觉得《超级马力欧兄弟》很好玩呢？而当我们在《超级马力欧 奥德赛》中进入到无比熟悉的平面壁画关卡，又是什么让我们有所感动呢？这是一个充满情怀的时代，这款跨时代的作品同样如此。那些充满了情怀的游戏要素，告诉了我们好玩的意义所在。而游戏之所以为游戏，不正是因为它的好玩吗？

［点评：余烬］

生化危机 7

十佳游戏

RESIDENT EVIL 7：BIOHAZARD

破釜沉舟，重回生存恐怖的核心玩法

从 1996 年诞生之日起，《生化危机》就扛起了生存恐怖类游戏的大旗，在 20 年的发展历程中几经风雨沉浮，身边的同行者们也相继驻足不前，或是渐行渐远。曾经，当《生化危机 4》的开发陷入泥泞时，三上真司大刀阔斧的改革铸就一代经典，并为系列转型打下了坚实的基础。“生化之父”离去后，强调联机协作的 5、6 两代迎来了前所未有的销量高峰，但生存恐怖感越来越薄弱也是人尽皆知的事实。如今，当《生化危机 7》再度面临抉择时，竹内润所率领的团队没有打故步自封的安全牌，而是在视角和表现方式上大胆突破创新的同时，将游戏的核心玩法重新回归了生存恐怖的原点。

从 2016 年 E3 展上初次公布起，《生化危机 7》就饱受质疑，直到游戏发售后抨击声都没有丝毫停息的势头。“第一人称视角”和“缺少老牌主角镇场”成为了最大的攻击目标，甚至有不少人认为这根本不是《生化危机》，只是一款披着生化外衣的 VR 试水作。但如果玩家能摒弃先入为主的观点，真正拿起手柄投入到本作所营造惊悚氛围中，相信很快就会发现，除了视角以外，这就是老玩家所熟悉的《生化危机》。生存恐怖游戏所追求的不单单是简单粗暴的突然式惊吓，更在于用未知的环境、强大的敌人和有限的物资共同对玩家造成心理上的压力。《生化危机 7》无疑做到了这一点，“探索→解谜→战斗”三大核心要素相辅相成，而且比例拿捏得恰到好处。当玩家凭借为数不多的弹药艰难击倒 BOSS 后，存活确认的幸福感与击败强敌的成就感同时油然而生——这就是生存恐怖类游戏的醍醐味。

《生化危机 7》算不上完美，怪物种类偏少和本篇耐玩度不足的缺点无法掩盖，可以说 12 月发售的《黄金版》才是本作的完全形态。不过，承受了一整年质疑的本作仍以 400 万的年度销量交出了一份令人满意的答卷，这堪称是一个优秀的新起点。在坚持自身特色的同时勇于变革，往往才能经得住市场的考验。

[点评：苍穹]





UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2017

尼尔 自动人形

NIER AUTOMATA **十佳游戏**

承载着世界的重量

“愿人类荣耀长存！”这是《尼尔 自动人形》中被重复次数最多的一句话，却也是最大的谎言。万年以后废土化的地球、被机械生物侵占的家园、以及为人类而战将生死置之度外的人造人们，只言片语道出的设定就已可见其辽阔无际的悲壮。倘若还有信念作支撑，或许牺牲还不至于太过心痛。但当人类早已毁灭的真相被血淋淋地揭穿，信仰的基石在一瞬间土崩瓦解，能够支撑着自己继续战斗下去的理由，就只有仇恨而已了。

《尼尔 自动人形》就是这样一个由绝望谱写而成的故事。或许在游戏发售之前，玩家们关注的焦点更多是集中在 2B 小姐姐性感的身材与白金工作室招牌的战斗系统上，但在游戏正式发售之后，除去对打法的持续研究之外，更多玩家开始将研究的目光转向了故事本身。在被 2B 与 9S 的剧情感动的同时，这个由横尾太郎一人构建起来的庞大而又绝望的世界也如同黑洞一般制造着恐怖的吸引力，将玩家们拖入其中。

《尼尔 自动人形》既不是“《尼尔》系列”的第一款游戏，同样也并非是横尾太郎的初出茅庐之作，但毫无疑问是最为成功的一作。从最初先通过性感的人设吸引玩家眼球，再到与白金工作室合作奠定游戏品质，接着用剧情抓住玩家的心，操作称得上一气呵成。有人认为是白金工作室成就了横尾太郎，但白金自身何尝不是借着《尼尔 自动人形》的成功才走出了低谷呢？

“打破第四面墙”，实现游戏角色与玩家的直接交流，这种被称为“MetaGame”的游戏形式是横尾太郎近几年来一直研究的方向，他也将这一元素融入到了《尼尔 自动人形》中。游戏中最感人的桥段莫过于 E 结局之后的弹幕射击游戏，玩家需要在其他玩家存档的帮助下才能存活到最后。眼看着一台台僚机为保护自己而牺牲，耳边回响着《Weight of the World》的齐声合唱，说是震撼心灵也毫不夸张。至于通关后系统询问是否要删除存档来帮助其他玩家之时，绝大多数人都会义无反顾地按下“YES”吧……

[点评：八重樱]





十佳游戏

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

历久弥新，传承 30 年的勇者物语

作为“日本国民级 RPG”之一，《DQ》承载了几代人的情感和回忆，也正是因为用户群的年龄跨度较大，《DQ》始终坚守着一份质朴，并努力向玩家们传递着正能量。它的设定和画面或许不像其他同类游戏般狂拽酷炫，传统的回合制指令式战斗在许多人眼中也已经是过时产物，但却如同一杯清茶般沁人心脾。玩家会不由自主地全情投入到“无口”主人公的冒险之旅中，与同伴们相遇相识，见证不同寻常的经历，细腻的情感如涓涓细流般缓缓流入心头，给因浮躁社会所累的人心带去一分难得的宁静，通关之后更是回味无穷。

作为系列 30 周年纪念之作，《DQ XI》以“寻觅逝去的时光”为副标题，这既是剧情的核心，也是本作的开发主题。双版本三种画面的呈现方式让人对制作方的诚意肃然起敬，而堀井雄二不断修改打磨的剧本，虽然依旧是勇者打魔王的大方向，但开篇就急转而下，整个故事既有反转又有泪点，并不落于俗套。游戏从 LOGO 开始就体现着对初代的追忆之情，3DS 版更是情怀满满——2D 模式下的复古画面是对 SFC 时代“天空三部曲”的完美致敬，而 3DS 版独占的“穿梭时间的迷宫”，则将《DQ Ⅰ～Ⅹ》的场景融入其中，还有各作品的主要角色登场，配合着经典 BGM 唤醒老玩家们的美好回忆。正如山田孝之出演的广告一样，本作似乎就有着带玩家穿越时空、追忆往昔的巨大魔力。

除了大打怀旧牌之外，本作亦有许多进化之处。以虚幻引擎打造的 PS4 版带来了系列迄今为止的最佳画面，魔物们的生态动作活灵活现，即使一草一木随风摆动都能牵动人心。3DS 版则凭借双屏幕的便利性，让探索地图和城镇的过程直观许多，而且场景、战斗切换几乎感受不到读取时间。系统方面，野外探索、魔物骑乘、不可思议锻造、定神状态、技能盘等要素可谓集合系列之所长，其中能看到《DQMJ》、《DQ Ⅹ》等作品的影子，在本作中则十分融洽地结合到了一起。《DQ XI》也是《DQ》主机正统作首次官方中文化，成为了国内想尝试本系列的玩家们的最大福音。惟一美中不足的是，精彩的过场动画缺少配音演员的烘托渲染，实在令人倍感惋惜。希望未来发售的 NS 版，能够在追加更多要素的同时，实现玩家对于语音化的愿望吧！

［点评：苍穹］

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2017

油彩军团 2

SPLATOON 2 十佳游戏



色彩斑斓的战斗潮流

早在 2015 年,《油彩军团》就凭借着它那极具特色的玩法，与从几年前开始风靡的射击类游戏相结合，在游戏界中大放异彩，一跃成为了任天堂旗下的又一个著名 IP，甚至短暂救活了早已没什么人气的 Wii U。然而在今年年初，伴随着任天堂的新主机 NS 发售，《油彩军团 2》的消息也逐渐浮出水面，虽然它的具体发售时间比 NS 晚了几个月，但毫无疑问这款游戏是让很多玩家购买 NS 的主要原因。

说到《油彩军团》厉害的地方，莫过于它那强大的游戏性。首先游戏的核心玩法之一就是涂墨水占地，这一玩法简单易懂，而且规则中并不强调击杀数，所以比起玩家的个人技术，团队策略在一场战斗中的占比更高，哪怕是不喜欢玩枪战的玩家也能在正确的战略下发挥极大的作用，当然和陌生队友的默契合（hu）作（keng）也是令人上瘾的一点。再加上对战场地定时变化的机制，很难让人产生厌倦感，反倒能让人沉迷其中，一不留神就是一晚上。《油彩军团 2》仍然继承了这个优点，更在这个协力 PVP 的玩法上增加了协力 PVE 的打工模式（鲑鱼大暴走），虽然规则和 PVP 不同，但奖励和乐趣依然丰富，给了不喜欢 PVP 的玩家另一个选择。

再就是武器与场地的合理协调，玩家在游戏里可选择的武器除了有远程的枪械外，还有中距离的水桶、近身的滚筒等等，只要手感合适，你必定能在实战中玩得很舒服——因为制作组在武器平衡和场景的设计上下足了功夫。《油彩军团 2》中，初代的不少无脑特殊武器基本都被删除（如导弹、扩音器），使得任意一把武器在所有地图里都能找到用武之地，让玩家省去了武器与地图适应性的担忧，用一句话概括就是“选一把自己用得顺手的武器，放手去干吧！”，至于玩得怎么样，就看使用者对场地的熟悉度，和武器用法的脑洞程度了。



总而言之，游戏的玩法、武器和场景等方方面面的设计成功地吸引住了各种层次的玩家，形成了一股他人无法模仿的游戏潮流，任天堂“可浅可深，老少咸宜”的游戏理念也在这里充分地体现了出来，即便现在游戏发售了这么多个月，仍有不少玩家还在墨水堆里奋斗研究，当然这也离不开官方在游戏发售后持续推出新武器、新场地，和调整游戏平衡性所作出的努力，有着极强游戏性和官方长期运营的《油彩军团 2》，入选十佳可以说是众望所归。

［点评：昂星团］

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2017

刺客信条 起源

十佳游戏

ASSASSIN'S CREED ORIGIN



焕然一新的“起源”

如果说业界毒瘤维旺迪在去年为业界作出了什么贡献的话，将育碧逼急了算是一个。在维旺迪收购的阴影渐渐逼近的情况下，在过去的 2017 年里，育碧交出了一份不错的成绩单：素质平平但销量惊人的《幽灵行动 荒野》、题材新颖的原创新作《荣耀战魂》、最强业界联动游戏《马里奥＋疯兔 王国之战》以及阔别一年，以全新面貌和玩家再会的《刺客信条 起源》。

“《刺客信条》系列”从二代开始，除了故事背景年代有所变化以外，无论从玩法还是系统上，这个系列都给人一种“缝缝补补又一年”的感觉。作为“年货信条”，这种做法无疑能缩短工期，提高效率。然而在经历过《刺客信条 大革命》的口碑失败以及《刺客信条 枭雄》的销量失败后，育碧作出了一个大胆的决定：将这个系列搁置一年，延长新作制作周期。从《刺客信条 起源》的实际游戏素质来看，这个决定无疑是正确的。

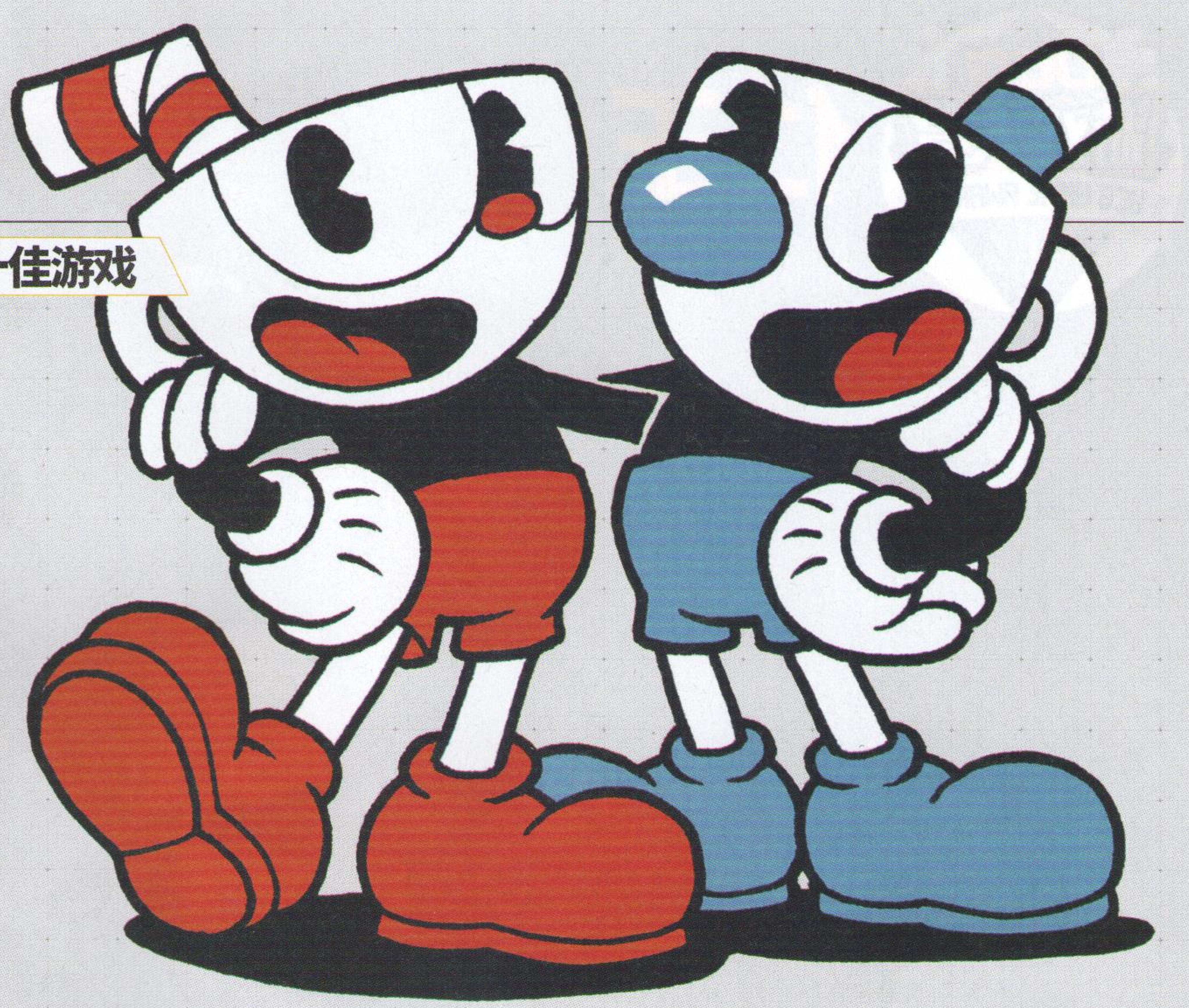
和系列相比，本作发生了翻天覆地的变化，系统以及游戏类型的改变使得本作的可玩性增加了不少。无论是潜行流玩家还是“狂战士信条”玩家，都能在本作中找到属于自己的乐趣。更别说本作还有系列可探索陆地面积最大的地图，古埃及中无数的古墓、宝藏以及支线任务等待着玩家亲自去发掘。“探索”从来不是“《刺客信条》系列”的主题，但在本作中，探索却成为了本作游戏乐趣的一部分。而且游戏在变得好玩的同时，育碧依然没有忘记自己的“老本行”，制作组依然塑造了一个美丽、神秘而又危机四伏的古埃及，它依然是那个业界最好的“历史旅游模拟器”。

作为一款 2017 年的游戏，本作的光芒注定会被掩盖，年度游戏什么的也注定无缘，但是这并不妨碍它成为系列里最让老玩家眼前一亮的作品之一。作为一款开放世界的角色扮演游戏，和其他同行翘楚相比，《起源》还有很多需要改进的地方。然而，我们却从本作中看到了育碧对于“《刺客信条》系列”大刀阔斧改革、勇于创新的魄力。育碧凭借着这股魄力暂时摆脱了被收购的阴影，而这个系列也将以全新的“起源”为起点继续前进。[点评：三日月]

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2017

茶杯头

CUPHEAD 十佳游戏



自古 Indie 出神作

如果你在此前看过 UCG432 上那篇关于《茶杯头》的开发秘闻，或许你就能明白如今我们能玩上这么一款游戏是有多么的幸运。

和大多数独立游戏一样，StudioMDHR 的创始人两兄弟从一开始就没有想过最后竟然会做出如此规模的游戏，而作为围观者的我们，从 E3 上第一次看到这款作品的那一刻起，也从未将它和最终的完成品联系起来。

——因为它的创意实在太赞了！

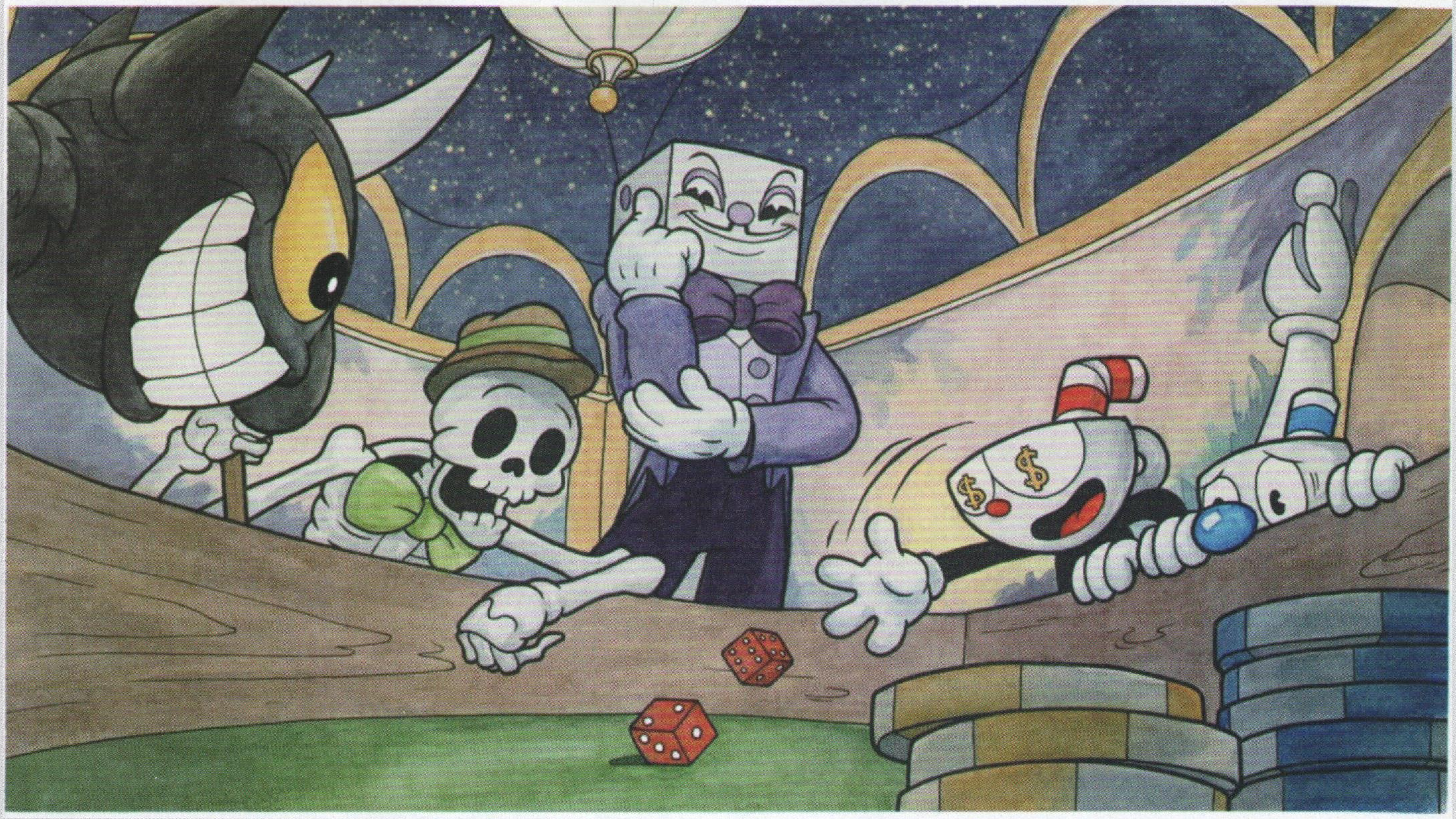
在游戏界，全程使用手绘动画制作的游戏并不多见，走美式动画风格的更加少见，而将这种上世纪三十年代的橡皮管动画风格还原到如此程度的，除了《茶杯头》以外，恕我再想不起第二家。在过去的二十年里，游戏动画飞速发展，CG 技术成为了主流，而在 2D 领域，包括点阵在内的多种风格也曾先后流行。直到《茶杯头》的横空出世，人们这才发现，看似已经进入故纸堆里的橡皮管动画，即使在如今这个时代中，仍然有着令人着迷的魔力。

如今当我们回过头来看《茶杯头》时，都会被它那浑然天成的艺术气息所打动。游戏中角色的每一个动作、每一帧画面，满满都是过去的影子。从中，我们看到了《大力水手》、《贝蒂小姐》和《蒸汽船威利》，似乎也看到了那扇穿越时空的大门。

当然，《茶杯头》给予我们的惊喜不止于此，它在动作与关卡设计上的表现同样优秀，十几个招式各异的 BOSS，六个侧重点完全不同的跑酷关卡，游戏所呈现出来的素质让人不禁怀疑其独立游戏的出身。慕画面之名而来的轻度玩家可以选择简单难度轻松体验作品那天马行空般的想象力，而自诩“核心”的老派玩家也可在游戏的超高难度中获得满足。

如果说艺术性和游戏性这两个游戏设计方向存在一定的背离性，那么《茶杯头》的出现让我们看到了动画与游戏相得益彰的完美前景。我无法诉说当我看到夸张的橡皮管风格，以几乎“无缝”衔接的形式与硬核玩法结合起来时的激动心情，因为在那一刻，我的确感受到了电子游戏作为第九艺术的真正魅力。

［点评：北山杉］



仁王

NIOH

十佳游戏



博采众长，自成一脉

动作游戏玩家的要求永远是严格的，毕竟他们对于一秒一帧的误差都会提出抱怨；动作游戏玩家同时也是饥渴的，如今动作游戏已是被边缘化最为严重的游戏类型。

谁也没有料到这个立项长达 10 年的作品会带来如此大的惊喜。《仁王》自正式公布那天便一直受到质疑的声音，类“魂”玩法却又繁琐的设计引来大量玩家排斥，再加上光荣近年来作品口碑难称上乘，很多人并不看好这款作品。然而从年初发售到年底跨平台，《仁王》的话题性几乎贯穿了全年，并以自身的超高素质为自己正名。

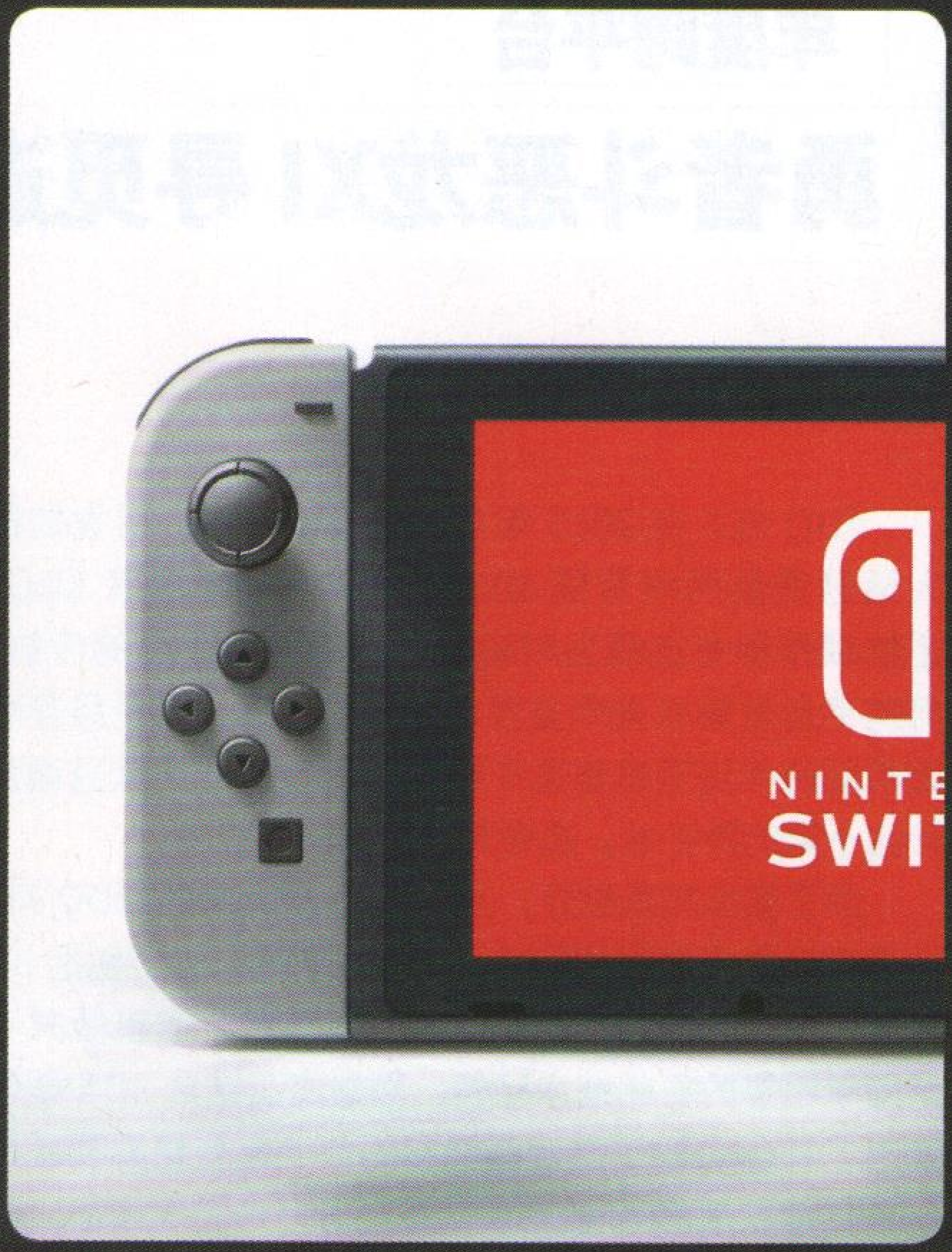
再精巧的模仿对于观众也是戏弄。脱胎于“魂”中的《仁王》很清楚一定要在这个框架中找准自身定位，于是在系统上结合了 Team Ninja 开发“《忍龙》系列”的经验。这使得本作既要考验玩家高速硬核的作战操作，也要讲究装备道具的运用，从而孕育出了《仁王》独有的战斗特色。在动作方面，游戏绝非简单的横砍竖劈，而是以硬核动作游戏的水准去精雕细琢每一招的判定与派生，同时保证爽快感与美观度，让战斗过程充满了日本武学的底蕴：见招拆招，潇洒飘逸。残心系统的进阶操作更是将体验提升了数个档次。哪怕本作去掉其他修饰，动作性方面也毫不逊色上世代曾经的“三大 ACT”。

另一个值得称赞的则是《仁王》的参数设计。设计者大胆地参考美式 RPG 游戏的处理方式，使得一切参数充满随机性，却又能相互影响从而产生连锁反应，这使得游戏玩法一直随着时间在不断改变。令不同水平的玩家都在动作游戏中找到快乐是一件很困难的事情，显然《仁王》在这一点上做得非常成功。

除去动作游戏的核心部分，其他方面同样非常优秀。稳定 60 帧又精美的画面一改曾经光荣简陋的贴图特效，恢弘大气却不浮夸音乐完美契合黑暗战国的背景，年内一口气推出的三弹剧情 DLC 更是良心。诚然，本作的后期更新使得游戏体验有些崩坏，但《仁王》对于玩家以及目前的游戏行业有着更为特殊的意义——它不光是一款优秀的动作游戏，它还代表着动作游戏的全新发展方向。 [点评：六等星]

年度主机

Nintendo Switch



主机随形，佳作随心！
改变的不止游玩方式，更有无限的想象。

壮士断腕，绝境重生！或许用这八个字来形容任天堂的 2017，有过分悲壮和戏剧化的嫌疑。但 Nintendo Switch 的气势如虹，绝对是 2017 年游戏界最夺目的风景线。

砍掉仅有四年短暂生命周期的 Wii U 固然需要勇气，而以 NS 这样一款打破传统家用机与掌机界限的新概念产品取而代之，则需要更大的魄力。正所谓成也萧何，败也萧何，体感、裸眼 3D、双屏……任天堂热衷于在新主机上尝试新概念，但并非次次都能成功，而 NS 所主打的“形态转换”，更意味着任天堂未来所有的资源，都将倾注在一款产品之上，风险与机遇，不过一线之隔。

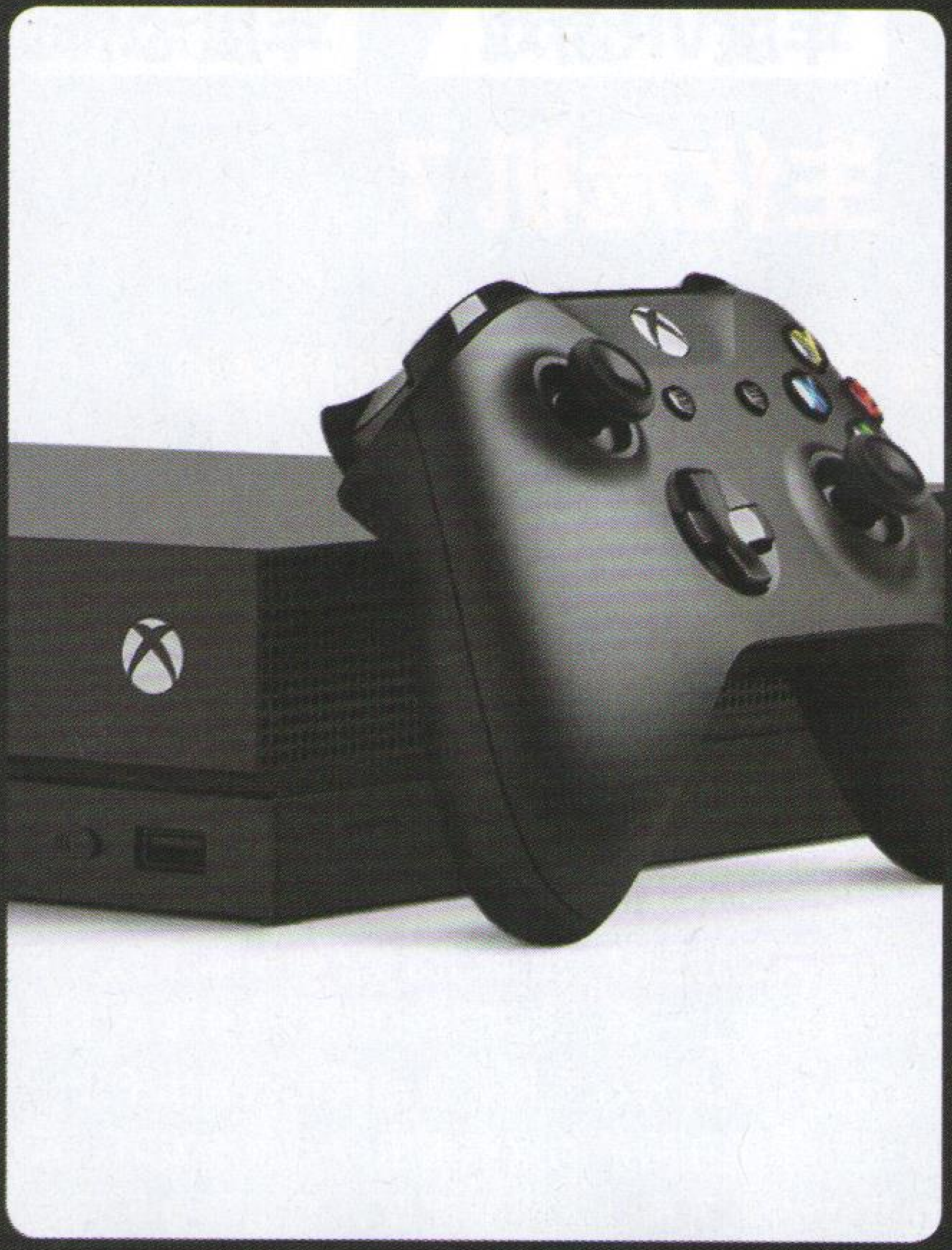
无缝切换的游戏体验最终赢得了玩家的认可，左右 Joy-Con 的特殊设计也赋予了其更多的可能性。而任天堂并没有止步于硬件上的创新——在短短的一年内，《塞尔达传说 旷野之息》、《油彩军团 2》、《超级马力欧 奥德赛》、《异度神剑 2》等高素质的独占游戏，让 NS 的热度从年初一直火到年末，这套漂亮的组合拳可谓拳拳到肉，很好地回应了玩家们对优秀作品的渴望。

“软硬兼施”的策略为 NS 打下了坚实的基础，仅仅 284 天全球销量便突破千万，相信随着游戏阵容的进一步丰富，NS 将会帮助任天堂再登巅峰。

[点评：哪尼]

年度硬件

Xbox One X



微软送给核心玩家的一封情书

这个小巧而精致的黑色盒子，便是微软最新的游戏主机——Xbox One X。它是第 3 代 Xbox 的第 3 个机型，自诞生之日便以最强机能的名义号令天下。在第 6 世代和第 7 世代，微软的 Xbox 和 X360 凭借出色的机能吸引到了一大批核心玩家。然而在第 8 世代和 PS4 的竞争中，Xbox One 的机能却逊于主要竞争对手，再加上一系列策略失误，导致主机大战的胜负早早失去了悬念。

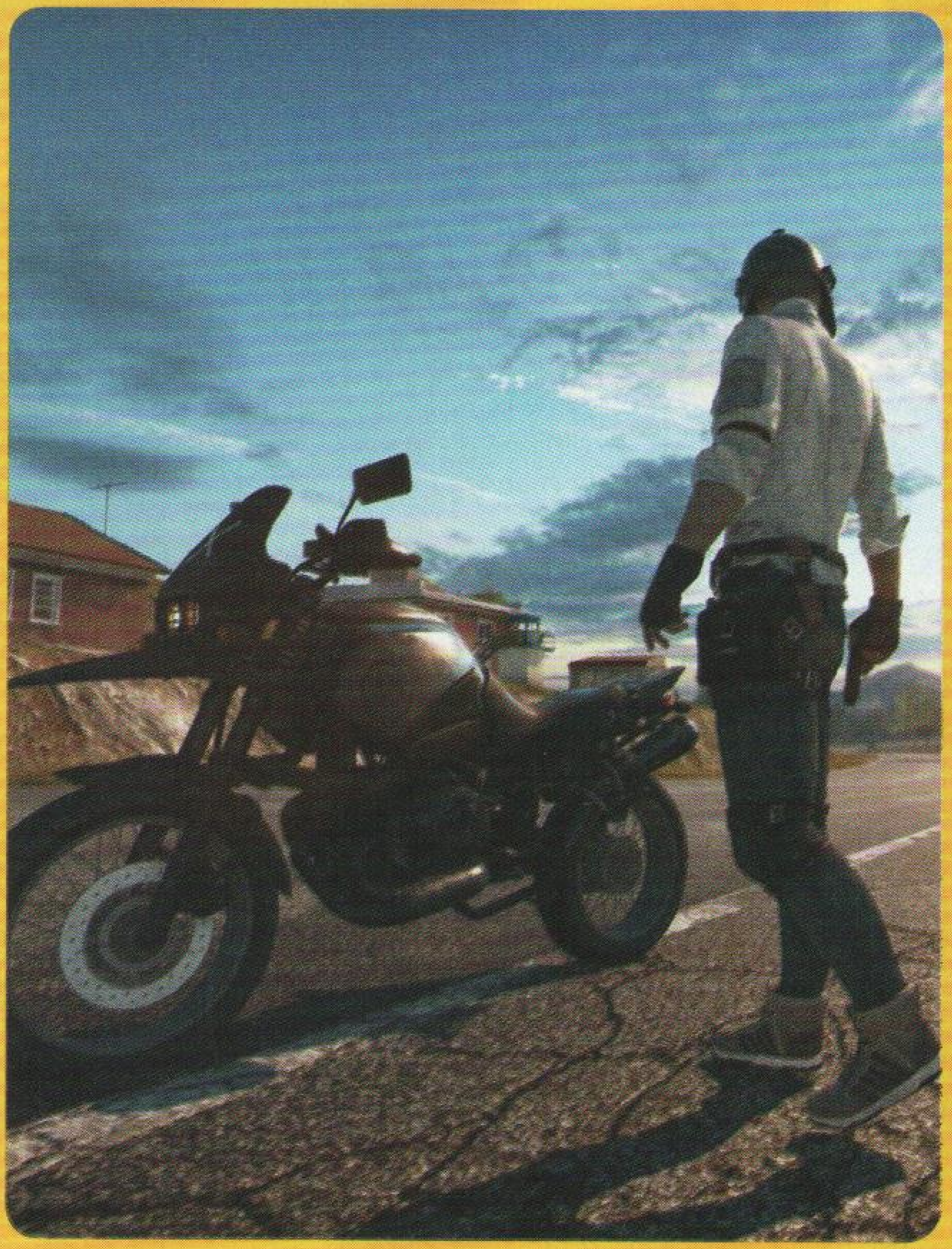
痛定思痛，微软决心在硬件上扳回一城。Xbox One X 不仅在机能上领先于 PS4 的加强机型 PS4 Pro，而且在设计上亦有众多突破之举，机器从内到外都透着一股简约而严谨的设计感。尽管 Xbox One X 拥有当今最强的机能，但其体积也是历代 Xbox 中最小的。此外它还拥有极佳的冷却效果，运行时几乎没有噪音。

当然光靠硬件而没有软件是远远不够的。为了体现 Xbox One X 的实力，微软公布了 170 款左右的 Xbox One X 效果强化游戏，名单仍在不断更新中。此外通过向下兼容功能，Xbox One X 可以玩到前两代 Xbox 上的游戏，而且这些游戏均能得到不同程度的强化提升。

虽然和顶配 PC 相比，Xbox One X 的综合表现仍有一定差距。但在 4000 元这个价位上，已经可以说是无出其右者。它有如微软送给核心玩家的一封情书，面对这样的诱惑你能忍住吗？ [点评：纱迦]

年度现象级游戏

绝地求生



大吉大利，全民吃鸡

早在 S3～S4 赛季，关于《英雄联盟》之后下一款大热游戏的话题就已经喧嚣尘上，但直到去年《守望先锋》出现之前，Moba 游戏对游戏市场的统治地位仍然牢不可摧。如果说《守望先锋》让人们看到了主视角射击游戏的巨大潜力，而今年《绝地求生》的异军突起则让人们隐约看到了那个问题的答案。

这是一个全新的游戏形式，正如当年人们看到《DOTA》时的惊为天人，我们也不禁要称赞“大逃杀”在设计思路上的简洁与美。和所有大热游戏共同拥有的特征一样，《绝地求生》的上手并不复杂，规则也很简单，只要活到最后即可。为了活下去玩家可以做他想做的任何事，比如蹲点、阴人、正面刚枪——你甚至一枪也不用开，只要活到最后便能赢得胜利。

《绝地求生》在过去的一年里所取得的成绩，已经足够让我们将其称之为一种“现象”，而且要知道在 2017 年的大部分时间里游戏还仅仅处于测试阶段。当微软在 E3 2017 展前发布会上宣布 XOne 将独占《绝地求生》主机版时，恐怕都没有想到这款游戏在未来半年内能火成这样。XOne 版推出后微软索性大手一挥，直接向所有 Xbox One X 用户赠送了这款游戏，一下子造成了巨大的声势。如今游戏正式上线，国服也即将开启，我们不知道它能将“全民吃鸡”的风潮持续多久，但在一段可以预见的未来里，《绝地求生》仍然能够创造出更多属于它的辉煌。[点评：北山杉]

年度跨平台

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光



前无古人的诚意"跨平台"

《DQ XI》在 2015 年 7 月初次公布时，引发的最大话题便是同时登陆 3DS 和 PS4。一直以来《DQ》正统续作都有选择当时销量最高的硬件平台的传统，而跨平台发售在当今业界可谓家常便饭，打包另存为掌机版的作法更是屡见不鲜。但跨度如此之大且诚意无比十足的跨平台，迄今为止仅此一家。

除了剧本和系统外，3DS 版和 PS4 版的《DQ XI》几乎可以看作是两款游戏，制作组更是打造了包括 3D 模式、2D 模式和 PS4 版在内三种画面。掌机版并不是简单粗暴的劣化缩水移植，而是真正结合 3DS 硬件做出了特色。对于游戏画面和动作演出有更高要求的玩家，可以在 PS4 版上获得系列最好的游戏画面，美轮美奂的场景常令人驻足不前，精细的角色建模更是让换装有了更大的动力。而对于昔日作品满怀深情的老玩家，则能在怀旧氛围浓郁的 3DS 版中寻回往昔的时光，2D 模式下的画面立刻将人带回日式 RPG 迈向巅峰时期的 SFC 时代。PS4 版特有的赌场游戏"魔法拉霸"趣味十足，很容易让玩家乐在其中。而 3DS 版的独占要素"穿梭时间的迷宫"，则融合了擦肩通信要素和"《DQ》系列"前 10 作的经典场景，这也让掌机版多出了更为丰富的可玩要素，以及阐述约奇族来历的剧情。通过输入"复活咒文"，甚至可以让两个版本的存档在一定程度上共通。如果是系列铁杆粉丝，购入双版本几乎是不用犹豫的决定。 [点评：苍穹]

年度VR游戏　年度恐怖游戏

生化危机 7



狭窄深邃，全方位式的恐怖体验

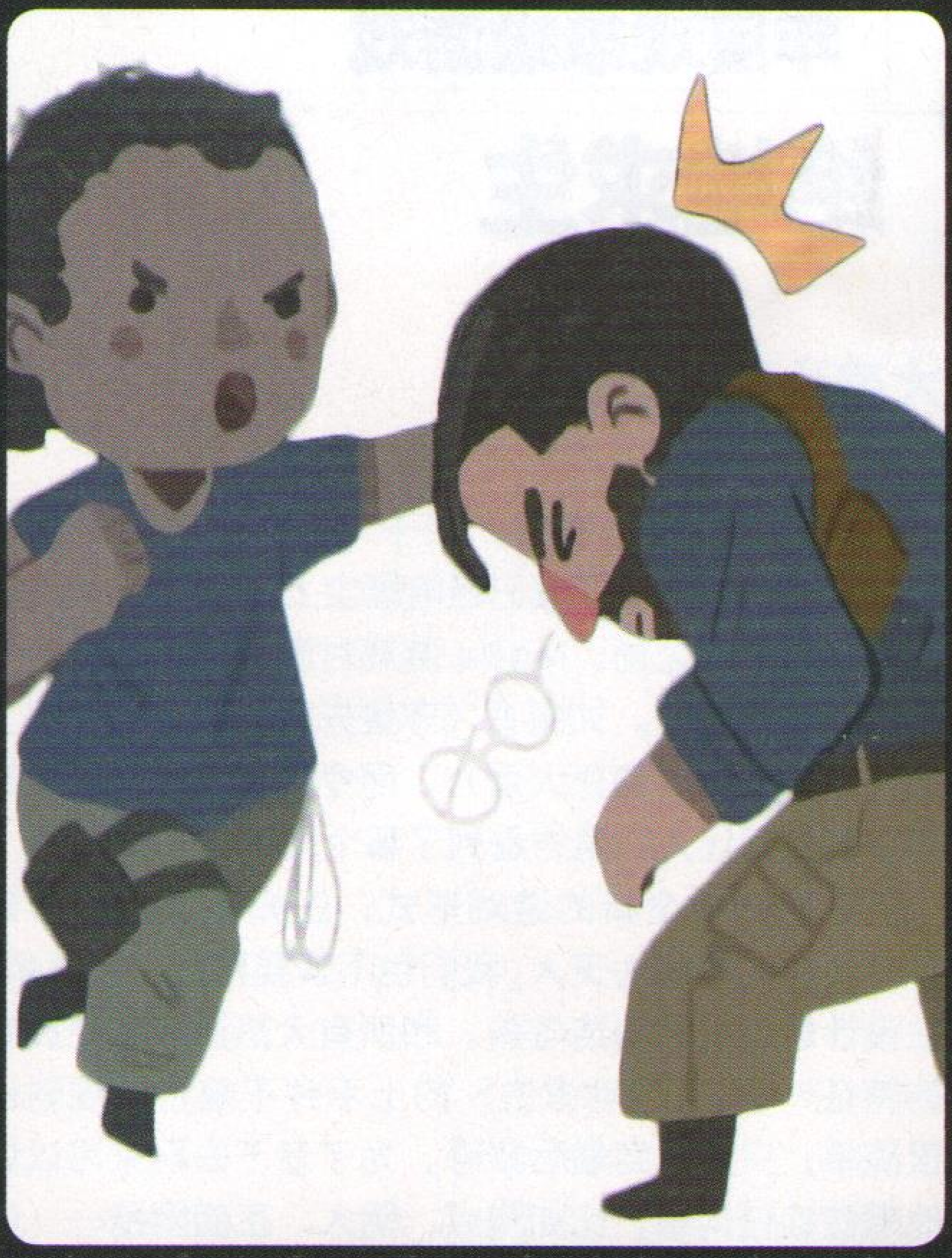
作为 PS VR 上首款 3A 级大作，《生化危机 7》受到了许多非核心玩家的关注。主观视角之于恐怖游戏有着得天独厚的契合度，也曾是系列一度追求却没能实现的游戏方式。利用有限视野窥探掩体后方时的紧张感；在敌人紧追不舍时无法掌握身后情况的恐怖感；开枪命中目标和被迎头痛击时的冲击力；剧情过场演出时的代入感——这些都是视角改变所带来的独到体验，而 PS VR 则令本作的沉浸度和恐怖感更上一层。毫不夸张地说，VR 模式下游玩《生化 7》的恐怖程度相比普通模式远高出不止一个量级。攀爬在眼前的蜈蚣毒虫令人头皮发麻，萦绕在耳边的嘶吼声让人不寒而栗，不知藏身于何处的怪物更是令人畏缩不前……

2017 年度也是恐怖游戏遍地开花的一年，除了《生化危机 7》、《逃生 2》、《邪恶深处 2》等热门之选外，《返校》、《深夜回》、《白色情人节 恐怖学校》、《死印》等不同主题的小众作品，也为这一类型增添了多样化的色彩。而在其中综合素质最高的，还是要数《生化危机 7》。通过后续 DLC 的更新补完，《生化危机 7》的玩法越发丰富，即使是付费要素也让人心甘情愿掏钱购买。而它的有力竞争者们，或是因为一成不变造成了玩家的审美疲劳，或是因为丢掉了自身魅力而迷失歧途。

[点评：苍穹]

年度DLC

神秘海域 失落的遗产



走哪塌哪可不是德雷克家族的专利!

《神秘海域 4 盗贼末路》给内森·德雷克的冒险故事划上了一个圆满的句号，然而却依然有很多玩家觉得意犹未尽。玩家们纷纷表示换主角也可以，我们只要能继续拆遗迹就可以了。于是，《神秘海域 失落的遗产》就这样诞生了。

本作原本计划以 DLC 的形式发售，然而事后顽皮狗发现，这个 DLC 的游戏内容已经厚道到可以拿出来单独卖了，结果他们也这样做了。而作为对早早购买了季票的玩家的补偿，购买过季票的玩家可以免费玩到本作，可以说是占了个大便宜。

虽然本作的流程长度比本篇要短很多，但游戏的节奏相比本篇要紧凑得多。和一心想着拯救哥哥的内森不同，由于出身经历和性格完全不同的缘故，只想发笔横财的克罗伊和娜蒂恩之间的互动比德雷克兄弟更加有趣，一些和前作剧情的联动也能够让玩家会心一笑。这一切都让这段只持续了一天的夺宝之旅在惊险刺激的同时又妙趣横生。而游戏的画面素质和场景设计也保持系列一贯的高水准，部分大场面的设计甚至超越了本篇。一款没有内森·德雷克的《神秘海域》还会好玩吗？本作大概就是解答这个问题的最佳答案。

[点评：三日月]

年度制作人

横尾太郎



独立制作人中的思考者

尽管横尾太郎一再地表示自己能力不足，但从玩家们的反馈来看，用“鬼才”二字来形容他毫不夸张。从《龙背上的骑兵》到《尼尔 自动人形》，他一直在用同一个世界观来规划着自己的作品，无论外界如何评判从未做出过妥协。横尾笔下的世界并不算美好，甚至可以说是丑陋不堪，随着流程的推进玩家仿佛会被一张名为绝望的巨网笼罩住，痛苦得难以呼吸。但在这无边无际的黑暗之中，却还是残留了些许微乎其微的希望，这也正是横尾本人希望通过游戏本身留给现实世界中的玩家们的一点美好。

横尾太郎本人也如他的游戏一般与众不同。所有公共场合，他都会佩戴艾米尔的面具现身，从来不以真面目示人。但这并不是制造话题的噱头，而是他本人的性格就是极为内向，甚至有点社交恐惧症的。如果用时下流行的一个词来概括横尾，大概就是一个“丧”字。不仅是游戏，就连他平日里的发言也大多是“丧”得不行。但或许正是这种纯粹毫不掩饰缺点的性格，才会诞生出《尼尔 自动人形》这种直击灵魂的作品吧。敢于直视人性中的缺陷，勇于抨击社会的黑暗，却又不是单纯地宣泄“恶”，而是会引起玩家对自身的反思与自省，这样有想法的制作人，确实太少见了。

［点评：八重樱］

年度国行游戏

地平线 零之曙光



双管齐下！国行从此迈入 4K 时代！

作为 2017 年索尼第一方的独占大作，《地平线 零之曙光》登陆国行可谓是众望所归，正如一年前《最终幻想 15》登陆国行时我们所说的那样：这些 3A 大作开始不断登陆国行，对于推动整个国行的发展、玩家群体的培养，都具有十分重要的意义。

自海外版发售以来，《地平线 零之曙光》就已逐渐成为了索尼展示其主机性能的标配。它所拥有的强大画面表现力，即便是在老版 PS4 上也能达到让人惊叹的效果，而 PS4 Pro 更是能将它在画面上的优势发挥到极致。我们选择将年度国行游戏颁给《地平线 零之曙光》的原因之一，也正是基于它正好诞生在国行 PS4 Pro 发售这个关键节点之上。虽不知这是歪打正着，还是索尼有意为之，但《地平线 零之曙光》与这台强劲性能主机的相继入华，的确能够从软硬件同时带给国行玩家更为极致的感官体验。

除此之外，无论是随国行同步推出的艺术设定集，还是年末 DLC《冰尘雪野》的同步发售，我们都丝毫不用怀疑官方对国行版的用心程度。这也是 2017 年整个国行主机游戏业发展的一个缩影。经历了国行保持快速发展的第三年，我们有理由去期待一个更加美好的 2018。

［点评：北山杉］

年度黑马

掠食



最大的恐惧，来自于你自己的心中

他已经在房间门前踌躇了接近三分钟了。

那是通往目的地大厅的最后一个房间，里面的空间并不大，只放着一张配着椅子的办公桌，上面摆着一个显眼的白色马克杯，还印着塔洛斯一号空间站的标志，旁边是一把手枪，和一根还没被剥开的香蕉。

要是在几个小时前，他会对杯子视若无睹，抱怨一下谁把手枪乱放，然后顺走香蕉剥开填填肚子。而现在，他觉得这三个东西怎么看都显得很可疑，但却说不准其中哪一个会突然变成那种“拟态”怪物。

他在紧张、疑虑、恐惧和忐忑不安中又熬过了三分钟，终于在一声绝望的咆哮当中举起自己惟一的武器——一把扳手——向着桌子冲去，然后用令他自己都惊讶不已的速度对着桌上的三个物品一顿猛砸。

他直到感觉自己喘不过气后才停下了手，现在桌上只有一堆瓷质碎片、一把已经被砸得完全无法使用的手枪和——一堆黑色的外星物质。这狡猾的怪物竟然伪装成了一根香蕉，但还是没能骗过他。

他对着空荡荡的桌子满意地笑了——然后笑容突然就僵在了脸上。

椅子不见了，而他已经听到了自己身后传来了有生物用四只脚在地面上移动的声音……

这就是《掠食》在游戏开场时让玩家面对的境况，光是靠着这个令人难忘的体验，就足以让本作成为 2017 年给人印象最深刻的作品。只可惜作品后面再也没能重复开场时的惊艳。［点评：稀饭］

年度复刻重制

火焰之纹章 回响 另一位英雄王



情怀不灭，英雄战吼回响天际

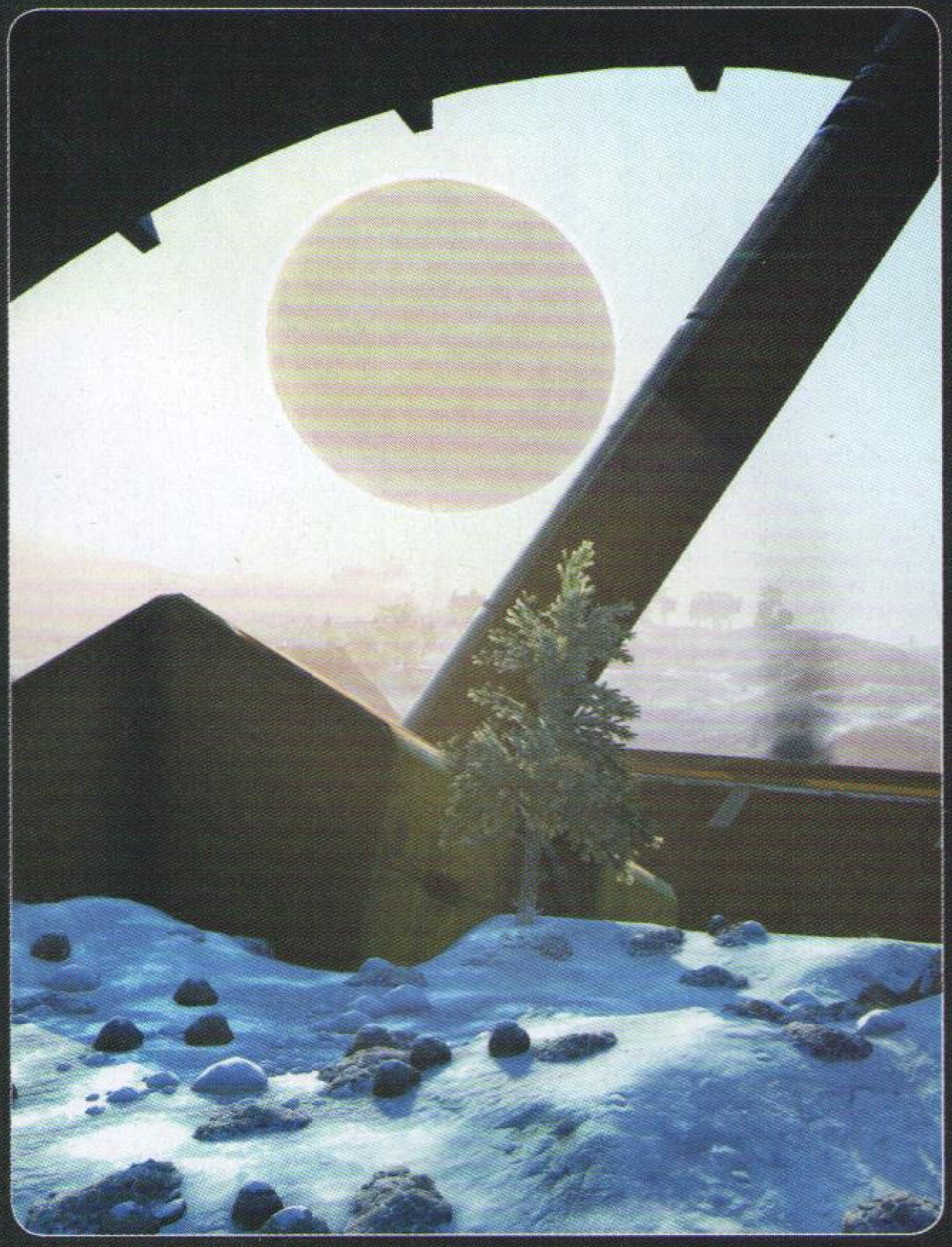
1992 年发售的《火焰之纹章 外传》在"《火纹》系列"史上绝对堪称异色作品，在日本本土获得的评价尤为两极分化。有趣的是对于我国的第一批"火纹老粉"而言，绝大多数人都是从 FC 时代的《外传》入坑，从而爱上这个系列的。时隔 25 年后，《外传》竟然能以完全重制的形式登陆 3DS，这无疑让老玩家们兴奋不已。

《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》一方面将原版的特色悉数保留，同样允许自由练级、循环转职、刷取掉落品，甚至就连地图上各单位的动作细节都完美重现。另一方面，重制版也引入了新系统、新角色、新剧情乃至新玩法，全新的战技习得和武器炼成系统让本作的战略性更加丰富。而焕然一新的迷宫探索、数量众多的支线任务、广受好评的支援对话以及通关后追加的全新章节，则令耐玩度大幅提升。既能勾起老玩家们昔日的美好回忆，又能让新玩家体会到原版的独到之处，这正是一款重制版游戏成功的标志。本作更实现了系列史上的两个"第一次"——首次完全语音和首次官方中文化。希望官方能将"回响式"的彻底重制继续进行下去，让新时代的玩家们也有机会领略《系谱》、《776》等昔日经典的魅力。

[点评：苍穹]

年度进步

无人天空



当无人天空不再无人

如果你有听说过《无人天空》的大名，那么我相信一定不是什么好名声！是的，不得不承认，在本作发售之初，实际游戏和宣传内容的差距引发了不少玩家的不满，甚至使得本作被冠以了"无人天坑"的称谓，但这个故事并没有在这里迎来结局。在经过了多次大更新以及无数次小更新之后，目前的《无人天空》已经和初期版本大不一样了！在目前的游戏中，玩家可以建造基地、农业种植、开车兜风、完成委托，甚至能够买下巨大的货船以及与其他玩家进行联机！更重要的一点在于，这些诸多的更新内容都是免费提供的，并且还会有更多的更新内容在之后继续推出。本作的这一系列起伏正如制作组 Hello Games 的名称一样，游戏发售时的游玩内容只是对玩家们说了声"Hello"，之后的更新才让本作成为了"Game"。亡羊补牢未为晚矣，制作组 Hello Games 在面对游戏发售初期铺天盖地的负面评价时并没有放弃本作，更没有像谣传中的那样直接"跑路"，反而是顶着巨大的压力制作出了如此之多的后续更新内容，他们用坚持和负责最终为我们呈现出了这个孤独但却充满了人情味的浩瀚宇宙天空！

[点评：余烬]

年度剧情演出

异度神剑 2



于是，少年遇见了少女

如果要评选 2017 年度最让人爱恨交织的游戏作品，《异度神剑 2》毫无疑问会是最大候选，设计精巧的开放式地图和爽快的战斗系统都令人流连忘返；但游戏节奏的慢热，系统和 UI 中各种不体贴的细节设计又着实让人恨得牙痒痒。不过在剧情演出方面，《异度神剑 2》还是很好地继承了前作的衣钵。（以下剧透注意）

为了报答分给自己一半生命的异刃"焰"，少年莱克斯决心帮助她前往传说中的"乐园"。就这样，制作人高桥哲哉为玩家们带来了一出"少年遇见了少女"的王道冒险故事。由于设定上异刃们背负着的沉重命运，《异度神剑 2》的世界观基调并不轻松，不过本作并没有刻意渲染黑暗，而是竭力塑造了主角团及其异刃一行鲜活而积极的人物形象，一体双生的焰和光更以截然不同的个性引发了玩家们的热烈党争。即使作为反派的"伊拉"组织一众，也都各自有着值得回味的过去。在日式游戏饱受"站桩演出"诟病的当下，《异度神剑 2》对于剧情过场的打造可谓不遗余力，本作纯剧情演出时间就接近 10 小时，而诸如一章古代船脱出、三章光的现身、七章全新力量觉醒等精彩过场更是令人记忆深刻。终章和 1 代世界观串联在了一起更为系列玩家带来了满满的感动和回忆。

[点评人：水无月]



特别企划 SPECIAL FEATURE

琢磨硬功夫 推断软实力

2018年游戏界大展望

如果说游戏界是个起起伏伏的海面，那么起码在目前看来，波涛汹涌的时刻，已经渐渐过去了。自2013年起进入的本世代，按照年份来算，已经刚好满5年了，换成了更早以前的世代，那么主机市场早就卷起更新换代的潮流了。但是时代变了，主机的更迭在上一世代就出现了周期紊乱，而在这个世代，微软和SIE两个竞争最激烈的第一方，甚至采用了来自其他电子产品领域的思维，推出了PS4 Pro和Xbox One X这样的强化版产品，打破了原有的规律，也为玩家们的主机购买模式，带来了新的体验——又或是新的负担（笑）。

从上面的角度来看，2018年可能是相对平淡的一年，三大第一方都没有处于推出新硬件的周期，而在软件方面虽然有着不少引人注目的作品，但能够诞生像是《塞尔达传说 旷野之息》这样的家用机领域现象大作，又或是干脆诞生出《绝地求生》这种现象级游戏的可能性却似乎并不高，大家的希望应该都是放在了《荒野大救赎II》身上，也希望在《GTA V》的在线模式里赚得盘满钵满的RockStar能够再度创造一个游戏界的奇迹，为这个一眼看上去有点平淡的2018年，创造出不一样的新热点。

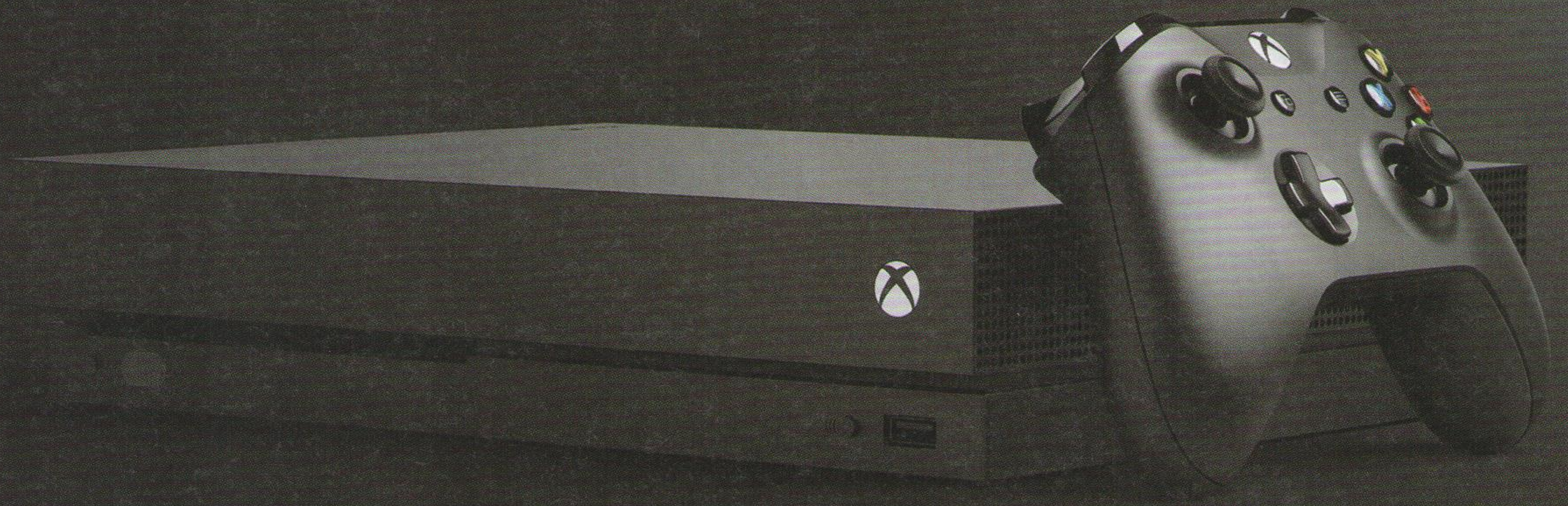
下面，就让我们从硬件和软件两方面着手，来谈谈在我们的眼中，接下来的这一年里，游戏界会有什么样的发展。而如果你还是关注国内家用机游戏市场发展的读者，记得关注本文最后的“特别收录”部分哦！

文 UCG全体小编 统筹 稀饭 美编 NINA



硬件部分

XBOX ONE X

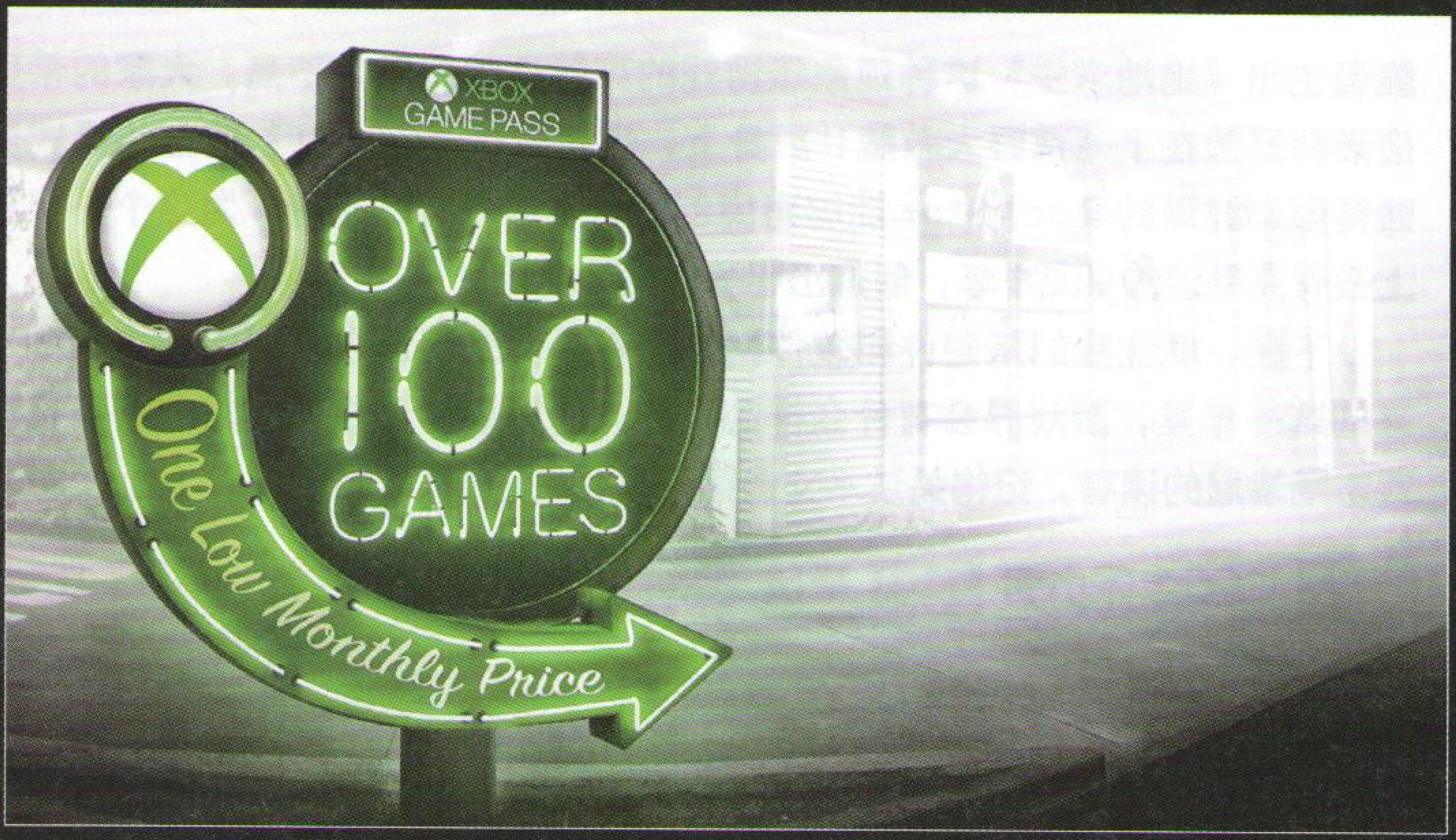


回顾最近两年微软的动向，不难得出这样的结论：微软越来越重视核心玩家。最强主机 Xbox One X 的诞生、向下兼容游戏越来越多、初代 Xbox 游戏加入“豪华套餐”、提供月租百余款游戏的 XGP 服务……以上这些，都为微软在核心玩家中赢得了不少分数。考虑到本世代 PS4 的表现实在过于抢眼，再加上日本厂商一古脑地倒向索尼阵营，这使得微软在本世代翻身的可能性已经十分微小，因此目前微软的做法无疑是十分稳妥的。

●用最少的钱玩到最多的游戏

随着初代 Xbox 游戏加入 Xbox One 向下兼容阵容，玩家已经可以在 Xbox One 上玩齐三代 Xbox 的游戏。更令人赞叹的是，玩家无需额外付出任何费用就能使用这个功能，过去购买的实体版和数字版游戏均能直接沿用，这实在是一个了不起的成就。根据微软官方公布的数据，目前已经有 450 款游戏支持向下兼容功能。注意目前加入向下兼容阵容的初代 Xbox 游戏只有 13 款，这个名单自去年上线后只更新过 1 次，很多微软此前公布过的游戏都没有加入，显然 2018 年微软将会大力增加这方面的内容。

去年年中上线的 XGP（Xbox Game Pass）服务是一项游戏租赁服务，玩家只需每个月交纳 10 美元，即可畅玩 XGP 游戏库中的所有游戏。截止至 2018 年 1 月，XGP 游戏库中共有 164 款游戏，其中不乏《战争机器 4》、《光环 5》这样的顶级大作。微软通过完善 XGP 服务，可以在游戏淡季吸引玩家继续在 Xbox One 上奋战。



●独占新作展望

对于很多满足于一台主机的玩家来说，拥有多少独占游戏是他们选择主机的主要标准。在这一点上微软自 2013 年后一直在努力，从目前已知的游戏名单来看，2018 年 Xbox One 的主机平台独占游戏包括：海盗题材的多人联机游戏《盗贼之海》、以场景破坏为卖点的开放世界游戏《除暴战警 3》、前作大受好评的求生类丧尸游戏《腐烂国度 2》、被称为具有高度艺术性的《精灵与萤火》、公布已久的两款独立游戏《Ashen》和《Below》等。不过以上名单中目前只有《盗贼之海》公布了确切的发售日。



按照微软每年一款“战争机器 / 光环”的策略，2018 年理应有一部《光环》作品推出，只是目前还未公布。基于同样的理由，2018 年应该还会有《极限竞速 地平线 4》。《战争机器 4》的开发商 The Coalition 从 2017 年开始就有一部新作处于开发中，有消息称它将是《完美黑暗》的续作。更多新作的消息，相信都要等到 E3 才能确定了。

●跨平台之争

对于中国玩家来说，获得日厂支持的 PS4 拥有更多具有吸引力的游戏，这一点无法否认。很多玩家不知道的是，其实挺多 PS4 上的日式游戏都有 Xbox One 版。只是在过去这些日式游戏的 Xbox One 版往往是随欧美版一起推出，而且不一定支持中文，对中国玩家来说意义不大。不过如今日厂的态度已有松动的迹象，像《刀剑神域 夺命凶弹》不仅会随 PS4 亚版一起推出，而且同样支持中文。此情此景不禁让人想起上世代 X360 和 PS3 初期在亚洲地区竞争时的往事，当然 Xbox One 翻身的难度可比当年的 PS3 大多了。

不过在跨平台游戏方面，微软也有自己的优势，那就是 Xbox One X。作为目前性能最强的游戏主机，Xbox One X 至今仍是好评如潮，连日本地区都曾掀起过抢购风波。只要跨平台游戏在 Xbox One X 上拥有更好的表现，就足以吸引一些摇摆不定的玩家。而微软也一直在积极为新老游戏推出强化补丁，目前已有超过 170 款 Xbox One 游戏宣布支持 Xbox One X。这一点将帮助 Xbox One 在 2018 年的跨平台之争中占有优势。



作为本世代最为成功的平台厂商，SIE相比另外两家对手虽没有太过突出的特点，但依靠东西结合的大量游戏作品与自身优质的收费服务，使得销售数据上得到了相当喜人的成绩。截止于2017年12月31日，PS4已在全球销量突破7360万台，大受好评的PS+会员服务目前人数也突破3150万人。

●第一方发力

PS4发售之初的游戏阵容并不尽如人意，在主机市场受到移动端和桌面端的性能冲击下，SIE选择把更多精力放在提升游戏阵容上，虽没有太过耀眼的神作，但更多的游戏选择吸引了更多非核心玩家的加入，PS4销量也因此逐年提升。而接下来的一年将会是SIE的软件发力期，得益于主要对手的半世代更新，两家虽都有强力且成功的新硬件，但索尼并不需要与其对抗，仅依靠主机促销和愈发强力的游戏阵容，依然可以保证自身的收益提升。

2018年SIE的第一方将带来预定神作《战神》，除此外还有《漫威蜘蛛侠》、《往日不再》等优质3A级作品以及第三方的《怪物猎人 世界》、《荒野大救赎2》，更别提还有两颗超级大卫星《死亡搁浅》和《最终幻想VII重制版》了。



●新世代尚远

另一方面，目前的主机游戏开发状况陷入瓶颈之中，PC设备拥有如此强的性能，可以在光影、纹理、帧数上远胜于主机，但整体体验却无法达到质变，如果下一代PS5主机也仅靠着提升参数来更新换代，恐怕没有办法让玩家感觉到这是一个世代的进化。硬件提升只要砸钱都能做到，真正能达到第九世代的软件才是关键，或许目前看似画质最强的《圣歌》也只是摸到了跨越的门槛而已。因此SIE并不会太过着急进入下一世代，稳住自己的优势才是当务之急。当然，PS5的早期开发工作肯定是已经在做了。

●硬件仍需改进

客厅硬件的发展放缓，SIE的硬件部门却仍然需要锐意求进。2017年VR市场的低迷筛掉了大量滥竽充数的骗投资项目，真正有实力的公司也开始着手于真正的VR的游戏，这是今年VR游戏的优势。不过对手HTC Vive在年初拿出了更高性能的新产品Vive Pro，PS VR虽对应平民市场，但那杂乱不堪的线材实在是太过落伍，去年年底已有消息透露出PS VR将会有重大改进，估计在今年的晚些时候便会问世。

掌机方面，日常被人无视的PSV在2018年还是有许多不错的作品，例如《凯瑟琳 Full Body》、《重装机兵 Xeno》、《超级机器人大战X》等日系游戏。所以这一台在海外半身入土的掌机，在日本市场还是能占据一席之地。虽然玩家们都很期盼PSV能后继有人，但在NS这一台怪物掌机面前，大家也很清楚结局会如何，所以虽然并不能完全否认PSV后继机型推出的可能性，但总体而言，希望的确是比较渺茫。



一台最早踏入第九世代的主机，性能是其他两台现役主机的一半都不到，换成是其他厂商，这个平台已经死了。但NS的创造者是任天堂，一家有百年历史却仍然坚持用无可替代的创意来打造主机的老厂，于是我们得以在2017年见证了一台新主机最惊艳的登场。而在2018年，传奇，仍然在继续。



●开局风光无限

在《塞尔达传说 旷野之息》、《超级马力欧 奥德赛》、《异度神剑2》等多款重量级大作的护航下，Nintendo Switch（下文以NS简称）这款率先迈入第九世代的全新主机，在2017年交出了一份风光无限的成绩单，仅用不到一年的时间就突破千万销量，并且依然保持着强劲的销售势头，甚至于让任天堂必须调整元件供应商来满足产能。作为接力者，NS不仅将Wii U失败的阴影一扫而空，也再一次让所有玩家感受到了任天堂无穷的创造力。

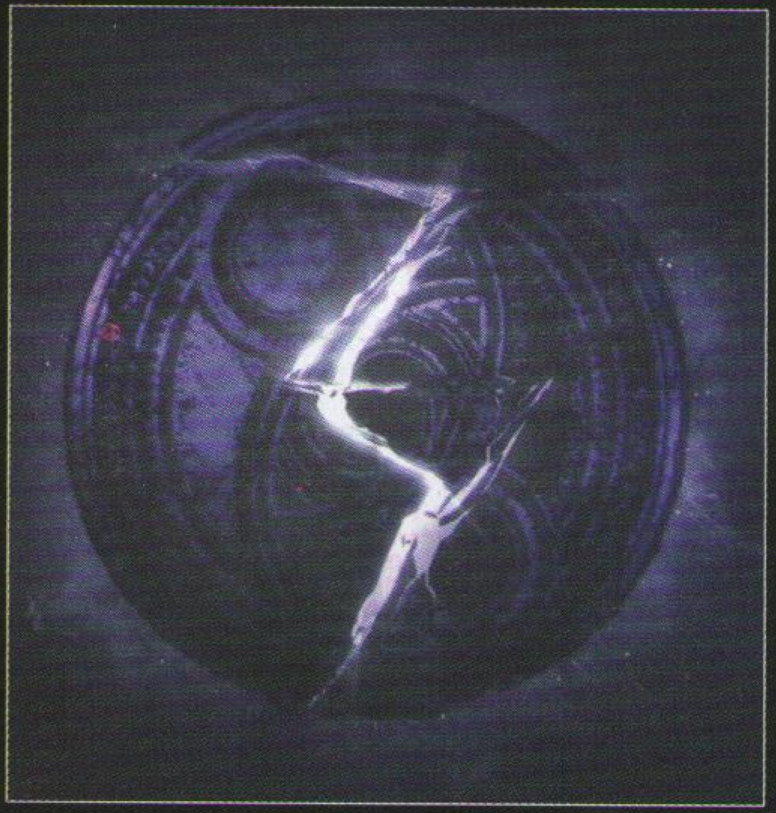
当然，即便旗开得胜打下了坚实的基础，也并不意味着已经取得最终的胜利。不够完善的系统体验以及网络服务的缺失，都是亟待任天堂解决的软肋所在。另外，从2017年NS的游戏阵容上也不难看出，表现出众的依然大多是任天堂的自家招牌，而对于这样一款未来将倾注家用机和掌机所有资源的平台而言，多元化发展更是至关重要的，游戏作品的百花齐放，才是赢得更多玩家认可的不二法门。



●第三方登场

从软件推出的趋势来看，NS过于倾向第一方作品的问题在2018年将得到改善，已经公布的游戏阵容中，《猎天使魔女3》和《真·女神转生5》这两款第三方独占作品，绝对能够吸引不少尚处于观望状态的玩家坚定入手新主机，当然前提是这两款作品不会跳票。而《猎天使魔女1+2》的合集虽然只是冷饭，但鉴于Wii U惨淡的销量，相信仍然会让当时因为平台原因而错过游戏的粉丝乖乖买单。

至于《战场的女武神4》、《苍翼默示录 交叉领域》、《洛克人11》、《四骑姬教导谭》、《进击的巨人2》等跨平台新作，或许在画面表现及操作体验上并非最佳选择，但NS有着在家用机和掌机间灵活切换的无缝体验，这是其他平台所不具备的优势，也能够真正检验“形态切换”概念能否成为玩家们的关键购买因素之一。如果再算上《海贼无双3》、《勇者斗恶龙建造者》、《德军总部II 新巨人》移植作品，2018年NS的第三方游戏阵容目前看来虽称不上非常强大，但也足以满足不同的玩家群体。而且别忘了NS还有《王者荣耀》这款社交传播力惊人的MOBA大作，虽然传统家用机玩家对其并不感冒，但NS本身广大的用户群体中却可能有不少潜在受众，更别提这款游戏在使用按键操作时有着比用触摸屏更好的体验！



●第一方继续护航

第一方作品方面，NS确定会在2018年推出的目前有《耀西》、《星之卡比》和《火焰之纹章》这三个系列的新作，只可惜都没有详细的情报和发售日。除此之外还有一些尚未完全确定能否在年内玩到的作品，例如已经确定在开发的NS平台《精灵宝可梦》新作，还有已经公布了标题LOGO的《银河战士》新作等等。或许在年初过去一会儿后，任天堂还会召开直面会来公布更多值得期待的第一方作品。

虽然总体而言目前的第一方作品阵容看起来比去年要略逊一筹，但考虑到2018才刚刚开始，未来说不定还有惊喜出现，我们就期待这些可口的“大饼”能够被任天堂一一兑现吧。

软件部分

日本厂商篇

CAPCOM

刚步入 2018 年，我们就将迎来 Capcom 的超级大作《怪物猎人 世界》。这部从根本上彻底进化的《怪猎》新作仅是 DEMO 就足以燃起猎人们沉寂许久的热情，正式版发售后想必又会刮起一阵狩猎狂潮。



除《MHW》之外，根据早先的情报，新的《鬼泣》也已经在正式开发之中，但一直没找到合适的公布时机。距离《鬼泣 4》发售也已过去了整整十年，热爱本系列的玩家们一直都在殷切期盼着《DMC5》的到来，希望 2018 年 Capcom 能为玩家们揭开新作面纱。

其他作品方面，"《逆转》系列"监督巧舟表示《大逆转裁判》的故事暂时告一段落，但是他已经投入到了一个全新未发表的项目开发之中。有 30 年历史的经典系列《洛克人》也预计会在 2018 年年底推出登陆次世代平台的高清新作《洛克人 11 命运的齿轮》。

ROCKMAN Since 1987

当然，既然被玩家们冠以"冷饭王"的头衔，各种高清重制自然也是少不了的。《生化危机 4》、《生化危机 5》和《生化危机 6》将在今年年初发售 PS4 平台的实体版，并对应繁简两套中文字幕，想必各位"生化饭"们还是会忍不住买买买吧？

BANDAI NAMCO Entertainment

整体来说 2017 年 BNEI 在家用机的表现不算特别抢眼，虽说手游方面的 IP 十分活跃，但是家用机方面和其他厂商相比就给人有些声势不足的感觉。不过截止到目前为止来看，BNEI 对 2018 年的准备还是挺充分的。

新 IP 方面有《噬血代码》打头阵，漫改作品有《银魂》、《七大罪》、《龙珠》、《海贼王》等相关作品在各大平台蓄势待发，知名系列续作更是前有《超级机器人大战 X》，后有《王牌空战 7 未知的天空》、《灵魂能力VI》来满足各方面的需求。



未公开的游戏里最受关注的恐怕还是将会登陆 NS 平台的"《太鼓之达人》系列"和"《传说》系列"，尤其是后者。从 2016 年 8 月的《绯夜传说》发售以及制作人宣布离职之后，"《传说》系列"在这一年多的时间里就处于一个连移植作品或者复刻作品都没有的状态里，期间的"传说祭"以及 22 周年都未有动静，眼下在 BNEI 官网惟一能够确认到的就是将会有《传说》作品登陆 NS 平台，这个遮遮掩掩了将近一年的谜题希望会在 2018 年得到解答。



除此之外还有连平台都尚未确定的《噬神者 3》，在 2 月上旬的周年庆里将会迎来新一波的情报公开，考虑到该小组正在制作《噬血代码》，在《噬血代码》发售之前，各位《GE》粉们也只能继续耐心等待了。

KT

凭借着《仁王》在全世界的热销以及其余品牌的稳定发挥，KT 在 2017 年的表现给玩家们留下了深刻印象，而他们似乎打算把这个势头延续到今年。

今年 2 月，ω-Force 的招牌大作《真·三国无双 8》即将发售，距离前作《真·三国无双 7》已经 5 年之久，游戏模式进化为开放世界探索，动作系统也进行了大幅革新的《真·三国无双 8》会有怎样的表现令人期待。



虽然前段时间 KT 社长鲤沼久史在接受采访时表示"《战国无双》系列"新作并不会那么快到来，不过作为一个"《无双》粉丝"还是希望在年内能够听到相关消息。另外作为每年的"定番"，我们还可以猜一猜"《无双》系列"会和哪些作品推出新的"联动无双"(笑)？

除了《无双》这个主打品牌，之前 Team Ninja 正式宣布停止《死或生 5》的更新内容开发，不知道这是否预示着他们继《仁王》与《火焰之纹章无双》后的下一部作品会是《死或生 6》呢？



▲不知道《死或生6》如果真的推出，是否还会加入类似不知火舞这样的跨界参战角色。

与此同时，"《信长之野望》系列"的最新作《大志》虽然在系统方面的完成度上受到不少批评，不过熟悉这个系列的玩家都知道今年内 PK 版（威力强化版）的推出是早晚的事，不过这《三国志》、《信长之野望》的原版和 PK 版一年一作轮流来的节奏，像《大航海时代》那些老作品系列不知道还有没有在主机上复活的机会呢？

除了 KT 自家，作为子公司的 GUST 方面，《莉蒂与苏尔的工作室》为"不可思议系列"画上了圆满的句号，那么今年的"《工作室》系列"不出

意外的话应该会有全新的展开，新的三部曲系列无论是主题还是对画师的选择来说都令人期待。另外对于女性玩家群体来说，有《金色琴弦 4》的中文版前例，年末刚推出了《金色琴弦 2》的重制版《金色琴弦 2FF》的 RubyParty，或许也会推出本作的中文版或是其他的女性向新作，如果真是如此，也是玩家们的一大福音。

SQUARE ENIX

如果说 2017 年 SE 最重头的作品是《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的话，那么 2018 年 SE 最重要的作品无疑会是《王国之心III》。这款制作多年也跳票好几年的游戏终于要在 2018 年内正式推出了，虽说到目前为止依然没有准确的发售日期。



▲快醒醒，《王国之心III》真的要在2018年年内推出啦！

除了这款备受期待的游戏之外，SE 在明年与 NS 的合作也值得我们关注。《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的 NS 版本以及原创新作《八道旅人》在 NS 上的推出，都表明了 SE 对于 NS 的重视。鉴于 SE 对于自家游戏推出移植作或重制版的钟爱，明年在 NS 平台推出部分游戏的移植或重制版本的可能性是很大的。



在网络游戏方面，2017 的《最终幻想 14 红莲之狂潮》是 SE 的主要盈利点之一，仅本作的 PS4 版就进入了 2017 年 SE 软件销量的 TOP10（位列第 10 名）。2018 年在不断为这款网络游戏增加新内容的同时，SE 也将会于年底在北美举行 FanFest，相信本作在 2018 年的表现同样会出彩。

至于说同系列的另一款作品《最终幻想VII 重制版》，在去年沉默了一年之后，2018 年应该会有大量的新情报公布，但想在 2018 年内发售第一章，应该是非常困难的。另外，SE 旗下的海外游戏能否在今年有些新的动作，也值得我们期待！尤其是已经通过公告的藏头词来隐晦公开的《古墓丽影 暗影》更是很有可能在年内就和大家见面。

SEGA

从目前已知情报来看，SEGA 本社的作品阵容可能薄弱了些。作为 SEGA 的重头 IP，“《如龙》系列”由于在前年的《6》暂时迎来了一个阶段性的完结，所以今年除了年初将会发售的《人中北斗》，以及之前一并公开的《如龙》手游之外，系列本篇应该不会有太大动作，但是本篇后续的情报可能会在下半年公开，所以就算玩不上新作，系列的未来发展也值得期待。



不过相比之下，旗下的子公司 Atlus 的表现值得期待。“《女神》”系列在《女神异闻录 5》大获成功之后，今年的动作也颇为频繁，已经公开的作品有两部音乐游戏《女神异闻录 3 月夜热舞》和《女神异闻录 5 星夜热舞》，以及 3DS 平台的《女神异闻录 Q2》，还有 NS 平台的《真 · 女神转生 V》，从时间来看，不排除去年刚推出中文版的《P5》还会推出“黄金版”。

同时 Atlus 在上世代的名作《凯瑟琳》也会增加新的剧情推出重制版《凯瑟琳 Full Body》并登陆本世代平台，而且还是以平野绫配音的新女角色“琳”作为主要宣传对象，看来文森特同学的修罗场要越演越烈了。



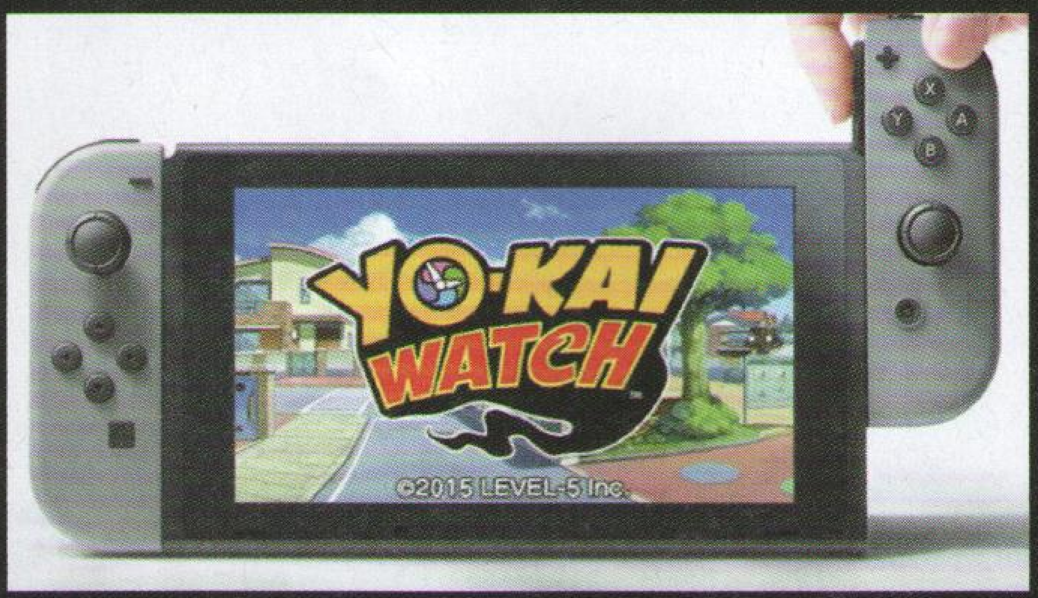
此外，与香草社合作的《十三机兵防卫圈》也是预定今年内发售，不过按照香草社的惯例有跳票的可能性。而在此之前还有《龙之皇冠》的本世代移植版《龙之皇冠 Pro》将会在 2 月份发售，之前错过了 PS3 和 PSV 版的玩家这回可别再错过了。

所以尽管 SEGA 的整体游戏阵容略显贫瘠，但如果算上 Atlus 的作品，总体来说 SEGA 今年的游戏阵容还是相当丰富的。

LEVEL5

和其他厂商比起来，LEVEL-5在过去的一年里表现得可谓不过不失。2017年LEVEL-5发售的游戏阵容里不乏《雷顿》和《妖怪手表》这样的知名系列，从作品质量上来看，LEVEL-5的发挥一如既往的平稳，但反映在销量上和此前的预期相比还是有一定的差距。即便是《妖怪手表》这样的创收神话，新作较上一部外传的销量也出现了一定的下滑，和作为前辈的《精灵宝可梦》比起来还是差了点火候，看来在品牌的培养方面，LEVEL-5还有很长的一段路要走。

纵观近年LEVEL-5制作的游戏，不难看出它们大多有一个鲜明的特征——儿童向，所谓得小学生者得天下，过去LEVEL-5在这条道路上虽然赚得盆满钵满，但如今随着NS在全球范围内持续火爆，外部环境的变化来势汹汹，一直与掌机平台紧密合作的LEVEL-5很难说会不会受到影响。



▲更强的性能加上不错的便携性，NS或许会是“《妖怪手表》系列”的下一个大舞台？

而从去年的一些风声来看，一向敏锐的日野晃博社长已然有所行动。在2018年，也就是LEVEL-5成立的第20年，我们将会看到跨平台的《二之国II 荣归国度》、“《雷顿》系列”新作动画以及首次登陆NS的《闪电十一人》陆续登场，此外，传闻中的20周年纪念作品也倍受期待。



如今变革的号角已经吹响，就让我们一同期待那个实力强劲、多点开花的LEVEL-5再次卷土重来吧！

其他日本厂商

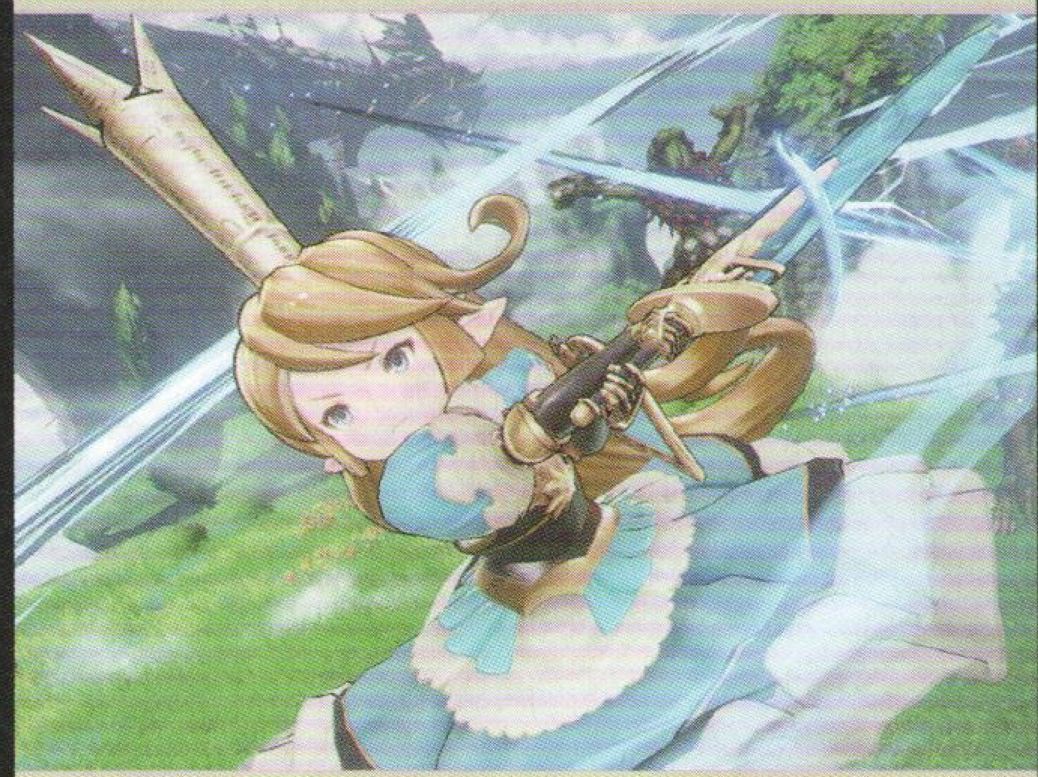
其他日本厂商方面，今年值得关注的有《潜龙谍影 生存》，这是以小岛秀夫为首的一批团队核心成员离职后Konami推出的第一部《潜龙谍影》作品，经历了变故之后到底会发生什么变化，能否达到以前的高度都是值得关注的地方。除此之外Konami今年还有《终极地带》的本世代移植加强版《终极地带 引导亡灵之神火星》，而且还加入了VR模式，也算得上是一碗颇香的冷饭。



Falcom的《英雄传说 闪之轨迹IV》想必是不少日系RPG爱好者和系列粉丝最为关注的作品，系列前两作也将陆续在今年上半年登陆PS4。擅长制作小成本精品游戏的日本一也值得关注，目前即将发售的游戏是3月份的《四骑姬教导谭》。4月份有Aquaplus的策略角色扮演名作《传颂之物》的重制版将会发售。另外D3 Publisher今年内也会发售新作《地球防卫军5 铁雨》，虽然这个系列不算大众化，但其实有着固定的玩家群体，也有着独特的魅力。



除此之外，而手游巨头Cygames今年将会推出《碧蓝幻想》的家用机版新作，由白金工作室进行开发——从之前公开的画面来看品质是非常值得期待的，或许靠着前者的品牌号召力和后者的开发能力，又可以创造出一个比肩《尼尔 自动人形》的话题新作。



欧美厂商篇

ACTIVISION®

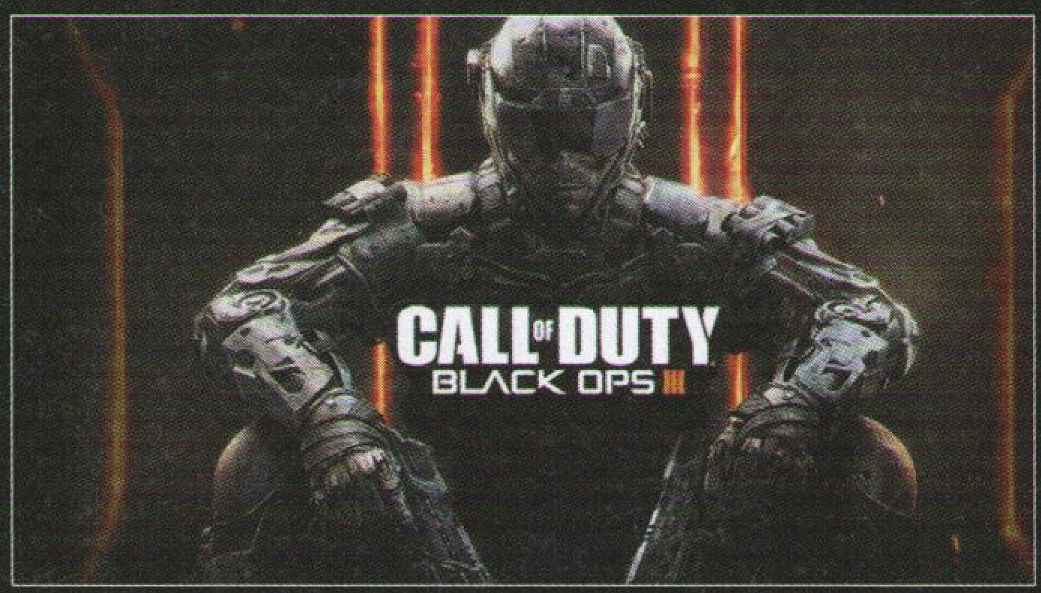
虽然过去的一年里动视过得并不算太好——至少从其股价变动上看来是这样的——但它依然是当今业界的巨头之一。从大方向来讲，2018年动视无可避免地变得和其他业界巨头一样，开始从服务型游戏的方向入手拓展业务。毕竟《绝地求生》和他们自家的《守望先锋》创造的利润摆在那里，没有哪位股东可以拒绝这块蛋糕。

在这方面动视的确也有着得天独厚的优势，暴雪旗下的《炉石传说》和《守望先锋》依然有着不错的人气以及创收能力。其中《守望先锋》的电子竞技联赛也已经开始，盈利前景还是非常乐观的，不过鉴于《绝地求生》带来的冲击和暴雪一贯容易引起争议的平衡性调整，这款游戏目前的发展势头仍然有点不明。从作品本身的爱好者群体习性来看，其实暴雪真的应该考虑为《守望先锋》增添更多玩家合作对抗AI的内容，以发挥游戏的背景设定魅力，而不是一路埋首对抗模式。

OVERWATCH™ LEAGUE

刚在去年发售的《命运2》犯了和前作一样的错误，过少的游戏内容以及变化过大的系统使得玩家们怨声载道，但游戏本身销量还是非常不错的。作为一款需要持续更新来维持人气的游戏，今年《命运2》的更新值得各位“守护者”期待。

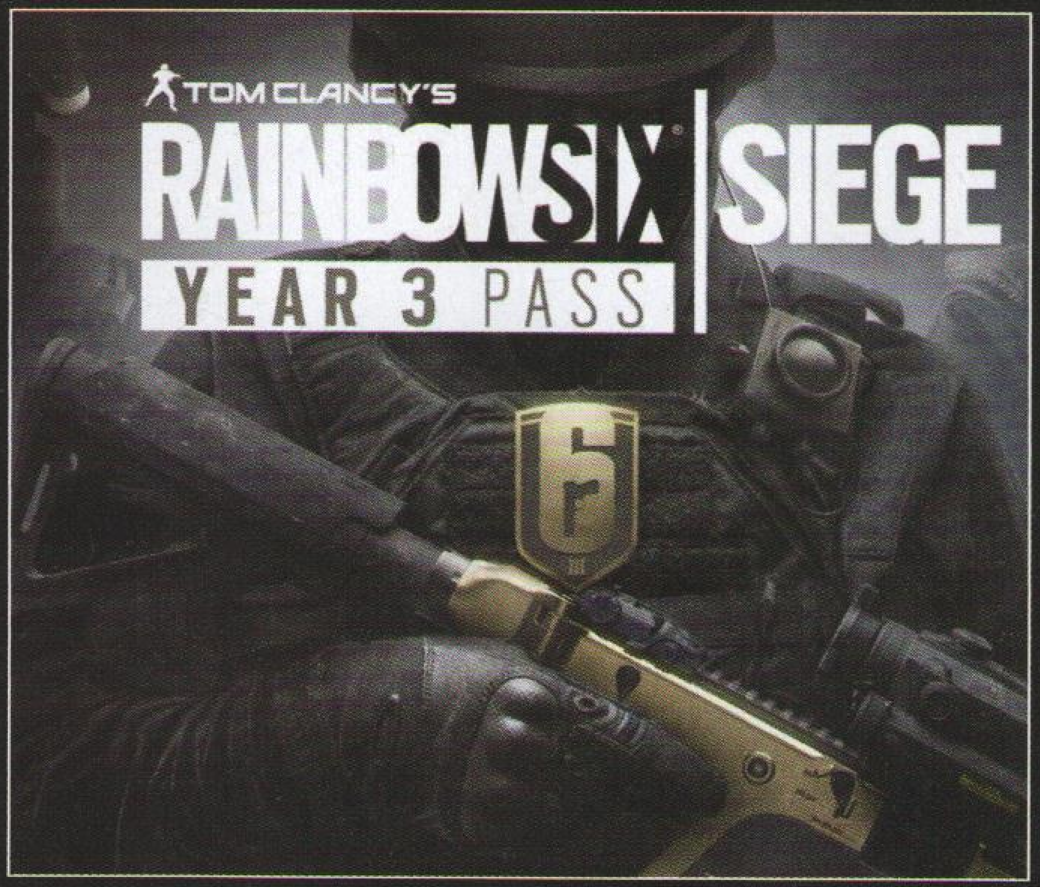
作为年货游戏的代表之一，“《COD》系列”的新作基本不可能缺席今年。从业界推测来看，今年的新作极有可能是现代背景的《黑色行动IV》。当然，在官方消息确定之前，我们依然不能确定这个推测的真假。至少从T社的招聘广告来看，他们的确是在聘请有开发过现代背景军事游戏经历的系统工程师，至于这款新的《COD》能不能像是今年的《COD 二战》一样重新对品牌本身的销量产生积极的作用，倒还是有待观察，不过考虑到T组一贯的水准，新作的品质还是很值得期待的。



▲《COD 黑色行动III》是“《黑色行动》系列”中评价最低的一部，不知道T组这次能不能在这款作品中吸收到教训——例如那丧心病狂的“真实”难度。

UBISOFT

对于育碧来说，2017 年是成果丰盛的一年。几个大作——其中包括《幽灵行动 荒野》、《马力欧＋疯兔 王国之战》以及《刺客信条 起源》都取得了不错的销量。《彩虹六号 围攻》也继续着它第二年的更新，并即将进入第三年。



▲《彩虹六号 围攻》可以说是育碧在服务型游戏上尝到最大的甜头之一。

2018 年育碧可能将要推出的游戏，已知的有已经延期的《孤岛惊魂 5》以及《飙酷车神 2》，去年 E3 公布的海战类型游戏《怒海战记》以及对应真实玩具的《星链 阿特拉斯之战》也预计分别会在今年的夏季以及冬季发售，整体阵容颇有吸引力。

在去年 12 月的时候，育碧宣布《孤岛惊魂 5》以及《飙酷车神 2》确定将会延期，2018 财年的计划也因此而更改。育碧原计划将在 2018 财年发售 4 款 3A 级别的游戏（《怒海战记》以及三款未公布新作），现调整为《飙酷车神 2》、《怒海战记》以及两款未公布新作。考虑到去年发售的《刺客信条 起源》现在依然保持更新，隔年推出的策略也受到了不少玩家的欢迎，今年应该不会有“《刺客信条》系列”新作。从育碧现有的游戏品牌来看，“《看门狗》系列”以及“《分裂细胞》系列”的新作无疑更有可能。

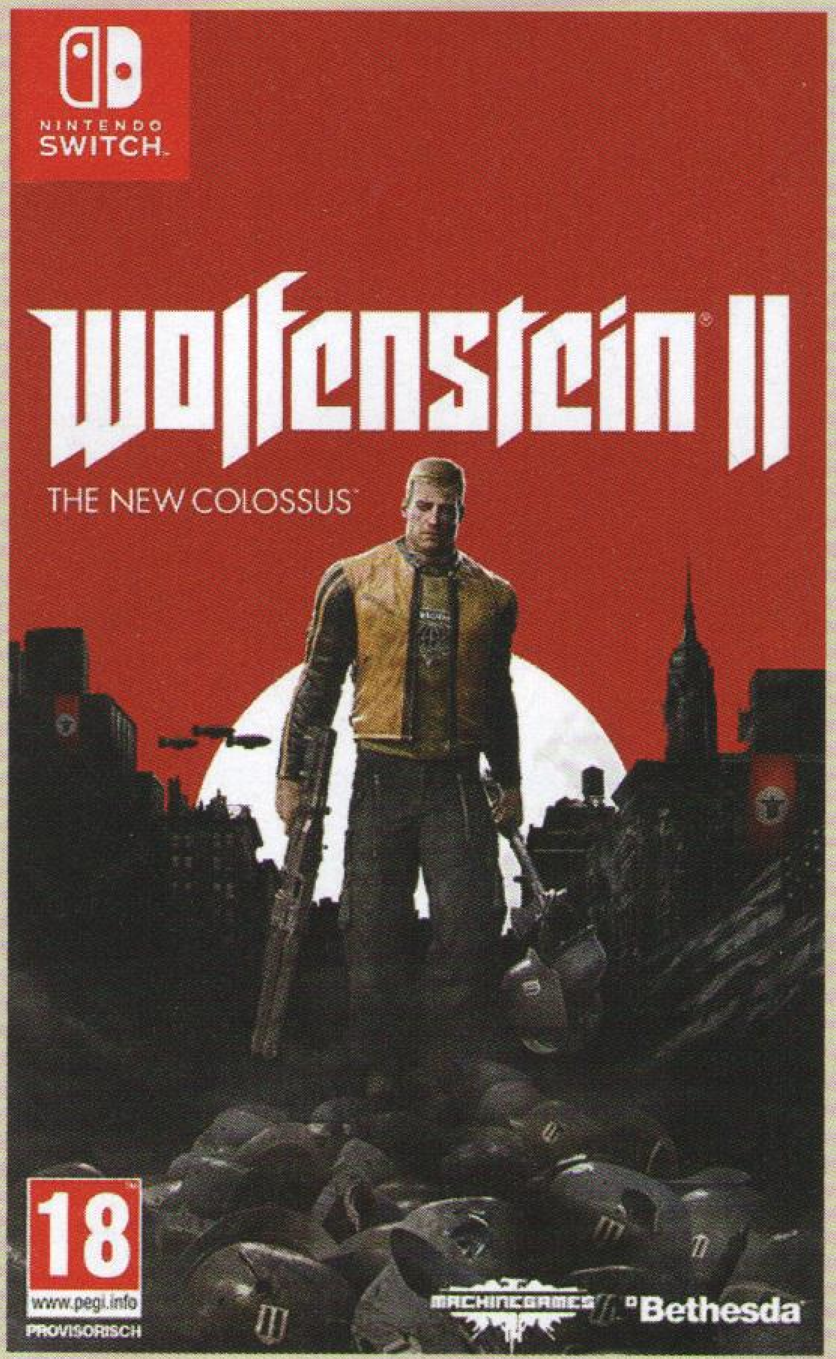


▲《看门狗2》整体表现优于系列初代，而且游戏中的背景故事仍然有深挖的价值，推出新作的可能性颇高，但更令人期待的是故事是否会和《刺客信条》的世界观有着联动。

当然，按照育碧惯例，今年依然很可能会继续公布甚至推出原创 IP 的新作，这也是育碧的产品线比其他厂商更显得令人期待的地方。

Bethesda

Bethesda 一直没有提前公布或者“泄露”新作的习惯，而是更习惯于公布新作后过几个月立即开卖的节奏。前年的《辐射 4》是如此，去年的《德军总部 II 新巨人》和《邪恶深处 2》也是如此。因此在年初你很难比较靠谱地猜测他们接下来一年的计划，至少从目前可知道的情报来看，在今年上半年，Bethesda 都不会推出引人注目的大作。



▶如果算上移植作品，已经确认将会登陆NS平台的《德军总部 II 新巨人》可能是Bethesda目前最广为人知的“新作”。

当然，他们不说，我们玩家自己还是可以脑补的嘛。在去年 E3 副总裁 Pete Hines 曾透露过虽然《上古卷轴VI》没有在做，但这是因为开发团队现在正在负责两个优先度比《上古卷轴VI》还要高的新作。大部分熟悉 Bethesda 的玩家推测其中一款新作为只存在于谣言中的《Starfield》。这个在 2013 年注册，然后被 Bethesda 续了又续的商标直到 2017 年依然没有被玩家忘记，很多玩家都推测这是一款以太空为背景的角色扮演游戏。甚至有部分玩家推测本作本来打算在去年 E3 公布，甚至连舞台主题也改成了和太空有关的星空，但在最后一刻高层决定取消公布。至于是真是假，今年大概就能见分晓了。



▲去年E3上的Bethesda乐园里至少有两个区域直到现在依然没有游戏能对得上号，可能就是今年会推出的新作。

EA

2018 年的游戏市场中，EA 应该是作品最先跟玩家见面的公司之一，今年 2 月 2 月《UFC 3》就将会发售，充分展现了旗下的年货体育品牌在创收和刷存在感方面强大的优越性。

不过回头来看刚刚过去的 2017 年，EA 虽然有着不错的产品线，但内购风波带来的影响却发生在最关键的年底，从而令其一整年的表现也蒙上了阴影。但按照 EA 一贯的风格，内购这种吸金的手段是不能放弃的（起码股东们肯定不愿意），所以今年的 EA 作品里，出现开箱或是类似设定机制的可能性仍然非常高，我们只能盼 EA 在吸取《星球大战 战场前线 II》的舆论危机教训后，能够更好地设计内购元素，以避免再次出现类似的风波——当然完全不做就更好啦！（笑）

除了前文提到的《UFC 3》和其他基本上确定会登场的体育题材产品（《FIFA》、《NFL》以及去年强势回归的《NBA LIVE》等等），3 月份已经确定会推出的《逃》十分值得期待，这款作品完全是以双人操作玩法为核心，制作人甚至确认本作能够一份游戏就让两人玩家来进行游戏，具体要如何做到则尚未公布，希望是一个足够厚道的方式。



▲或许《逃》可以让我们找回一些童年时和小伙伴合作进行游戏的乐趣。

另外 EA 还有两款作品值得关注，一个是已经在去年微软 E3 发布会上出尽风头的《圣歌》，在《质量效应 仙女座》遭遇口碑滑铁卢，“《龙之世纪》



系列”新作又暂时毫无消息的现在，这款作品可以说是 Bioware 今年最关键的作品，它的成败可能关系到这家著名 RPG 开发商的存续。《圣歌》有着惊人的画面表现，但是实际发售后水准如何则是一个很大的疑问，加上游戏本身的机制并不特别新奇，能不能在《命运 2》和其他先一步诞生的同类产品当中脱颖而出，还真是有待观察。

另一个作品则是小品之作《Fe》，这是 EA 推出的独立游戏支持计划“EA Originals”中推出的首款作品，玩家将会操作主角 Fe，通过独特的声音频段来和森林当中的其他生命体沟通，并击退来犯的敌人“Silent Ones”。这是一款很不 EA 的作品，但也正因为如此而显得更加吸引人。

作为母公司 Take-Two 旗下产品线相对更丰富的发行商（相对于 Rockstar 而言），2K 在 2017 年于家用机界的整体表现算不得很突出，最值得一提的作品却是在 PC 平台上大获好评的《XCOM 2 天选者之战》，其家用机版迟了接近一个月才发售，不过整体评价倒也对得起玩家们的等待。至于其他的产品除了《WWE》和《NBA 2K》两个年货系列，总体而言乏善可陈。当然考虑到兄弟发行商 Rockstar 除了不停地更新《GTA OL》内容就只是出了个《黑色洛城》高清版骗奶粉钱，这还算是略胜一筹了，更别提还有个变成了尬舞神器的《黑色洛城》VR 版（虽然没有家用机版）。

而在接下来的 2018 年里，2K 目前的产品布局也是波澜不惊，比较重头的产品是《文明Ⅵ》的资料片《文明Ⅵ 迭起兴衰》，但是这是纯粹的 PC 平台作品，和家用机玩家关系并不密切。

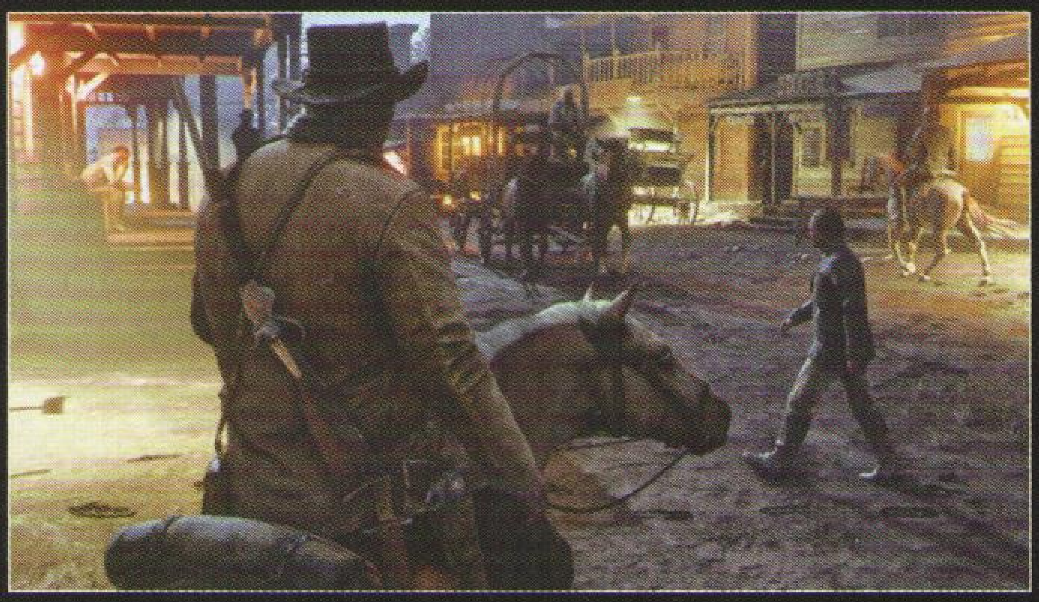


▲《文明》的老玩家应该在看到这张图的时候，脑中就已经响起了“下一回合”的音效。

但根据去年上旬 Take-Two 在高层电话会议中透露的消息来看，2018 财年 2K 会有一个旗下的知名品牌将推出新作，当时坊间普遍就把推测对象放在了《XCOM》和《无主之地》两个系列身上，如今“《XCOM》系列”已经在去年推出了《XCOM 2 天选者之战》，那么剩下来的最可靠推测对象就只有已经传闻了一段时间的《无主之地 3》了，系列开发商 Gearbox 也的确在原创新作《为战而生》遭遇鬼服惨剧后一段时间内没有出现动静，很有可能正在酝酿新作。

而另一个颇有可能的新作就是“《生化奇兵》系列”的下一部作品，毕竟如今距离系列灵魂人物肯 · 列文在完成《生化奇兵 无限》并关闭 Irrational Games 后已经过去快 5 年了，2K 当时承诺并不会放弃这个系列，如今也的确是时候推出一款新作来给大家定定心了。

最后，在提到 2K 时也提提他们的兄弟发行商 Rockstar，2018 年毫无疑问 Rockstar 只有一款游戏值得一提，但这一款游戏就足以雄霸游戏界，那就是《荒野大救赎 Ⅱ》，有当年《荒野大救赎》优秀的系统和剧情体验作为保证，加上《横行霸道 Ⅴ》身上摸索出的丰富开放世界制作经验，我们可以很肯定《荒野大救赎 Ⅱ》会是一款绝世佳作，如果它真的一如刚开始公布的那样在 2017 年发售，甚至足以动摇《塞尔达传说 旷野之息》年度游戏地位，而如今在其延到 2018 年后，则已经展露出了提前预定年度游戏宝座的气势，所以关于这款作品，我们惟一的疑问不是它好不好，而是它能够好到什么地步！



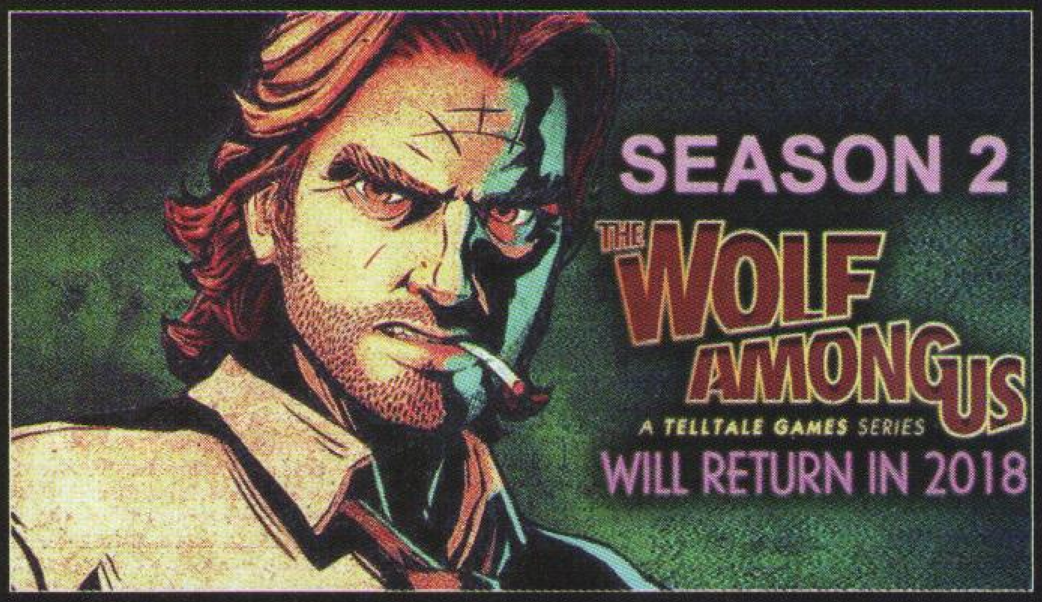
其他欧美厂商

除了几个大的发行商，欧美地区也有一些产品相对少或者知名度相对低的厂商在 2018 年有一些动作，下面就跟大家汇总分析一下。

较大的发行商方面，华纳是最让人看不透的，目前一系列乐高产品还暂时没有宣布新动向，但可以预料的是成为了长期运营项目的《乐高 次元》应该还会一如既往地推出新玩具。而在超级英雄作品方面，推出了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》之后就没有太大动静的 RockSteady 应该是在筹备一款新作，此前也有很多关于作品的传闻，但目前尚未有一些确切的消息可以透露。

而在欧洲厂商方面，Deep Silver 是产品线比较吸引人的一个，因为他们在 2 月 13 日就会推出颇受中世纪题材游戏爱好者关注的《天国降临 救赎》（Kingdom Come: Deliverance），让玩家用第一人称视角在中世纪风格的开放世界当中历险，而且还具备传统的 RPG 要素，或许就是下一个《上古卷轴》级别的大作。同时 Deep Silver 旗下还有在去年 E3 和 TGA 颁奖仪式上都有亮相的《地铁 流亡》，这款“《地铁》系列”的新作有着优异的画面表现，但不知道那独树一帜的系统风格是否会在新作中变得更加主流化。

另外以经常让人掩面的编程技术和高超的剧本水平而闻名的 Telltale Games 在 2018 年也有引人注目的作品，分别是《行尸走肉 最终季》和《成人童话 凡尘之狼 第二季》，不过两者目前都没有公布具体的发售日，而且年内 Telltale Games 应该还会公布新的作品消息，只是不确定这回又是跟哪家厂商进行他们旗下作品改编成文字冒险游戏的合作。



▲《成人童话 凡尘之狼 第二季》的上一季已经可以追溯到 2013年，相隔5年后的第二季到底是会继续讲述的原作漫画的前传，还是讲述漫画当中的故事？实在是令人好奇。

最后还要提一提 505 Games，这家发行商在 2017 年没什么特别值得一提的作品，但是在 2018 年有一个算是颇受关注的独立游戏，那就是五十岚孝司自己亲手操刀的《恶魔城》精神续作《血罪 夜之仪式》，这款作品当年在众筹时创造了非常不错的成绩，但是此后开发进度一直较为缓慢，能不能在今年完成制作并给玩家们验验成色？我们拭目以待。



▲既不是《荣耀战魂》那样的格斗向作品，又比《上古卷轴》多了不少真实感，《天国降临 救赎》的游戏体验值得期待。



特别收录

国行家用机展望

展望 2018，我们能够在 PS4 平台看到诸多独占大作，比如《战神》、《往日不再》、《漫威蜘蛛侠》。由于种种原因，以上提到的三款作品推出国行版本的可能性并不大，这其中的缘由想必各位读者都很清楚。

虽说如此，但今年我们还是能在国行 PS4 平台上看到诸多优秀的作品，比如《真 · 三国无双 8》和《巨像之咆哮》（前译：汪达与巨像）。和刚进入中国相比，PlayStation 中国在去年的表现可谓出彩，不仅在硬件和不少软件上做到了全球同步，还与中国的游戏开发者进行了诸多深入的合作。因此，我们有理由相信 PlayStation 中国在今年同样不会让我们失望。



XOne 方面，由于 Xbox Play Anywhere 服务的推出，不少登陆了 Win10 国区商店的游戏都能在 XOne 上玩到。也正因为如此，XOne 国行的用户不用太担心明年没游戏玩。另外我们也非常期待微软能够把更多其他服务器上的优质服务带到国行主机上，尤其是类似于 XGP（Xbox Game Pass）这样的实惠服务，虽然国行目前的游戏阵容比不上其他服务器那么鼎盛，但是能够在买下主机的同时用 60 多块钱人民币每月的价格畅玩几十款游戏，相信也是一个很好的促销方式。

至于任天堂，虽说玩家们希望它能再一次进入中国市场，但到目前为止依然没有任何相关的官方消息或者声明。不过我们对此仍然心怀希望，因为多款任天堂第一方游戏里简体中文的推出，都让我们看到了任天堂对中国内地市场有着深入的认识，更感受到了任天堂对于中文区玩家的重视。所以我们也衷心希望，能够在 2018 年的这一年里，看到三大第一方在中国市场的三足鼎立的盛况！



■当《塞尔达传说 旷野之息》正式推出简繁中文版时，我们离国行版的NS还有多远?

后记

正如本文开头所说，2018 年的确是相对波澜不惊的一年，我们恐怕不会碰到能够让整个业界翻天覆地的变化。但从细节上来看，这又是精彩纷呈的一年，在大环境相对稳定的情况下，主机市场有进入了一个产出稳定的丰收季，面对琳琅满目的游戏大作，我们要做的就是让自己回归玩家的纯粹本职：玩玩玩！

在此，UCG 的各位小编们也继续祝愿大家在新的一年和我们一样：努力工作，用心玩！

TOPIC

"游戏成瘾"首次被 WHO 列为心理疾病

据外媒报道，世界卫生组织（WHO）在 2018 年预定颁布的国际疾病分类草案中，将"游戏成瘾"列为心理疾病之一，和"赌博成瘾"一起列在了"成瘾导致的心理疾病当中"，学名为"Gaming Disorder"。其中的"游戏"包括了 PC、游戏主机以及手机游戏，"成瘾"的判定标准如下：

1. 游戏游玩频率、强度、时间长度、开始和结束以及情景上控制能力；

2. 把玩游戏的优先顺序放在了其他生活兴趣以及日常作息上；

3. 在玩游戏过度而导致负面影响后，依然持续甚至加剧玩游戏的行为；

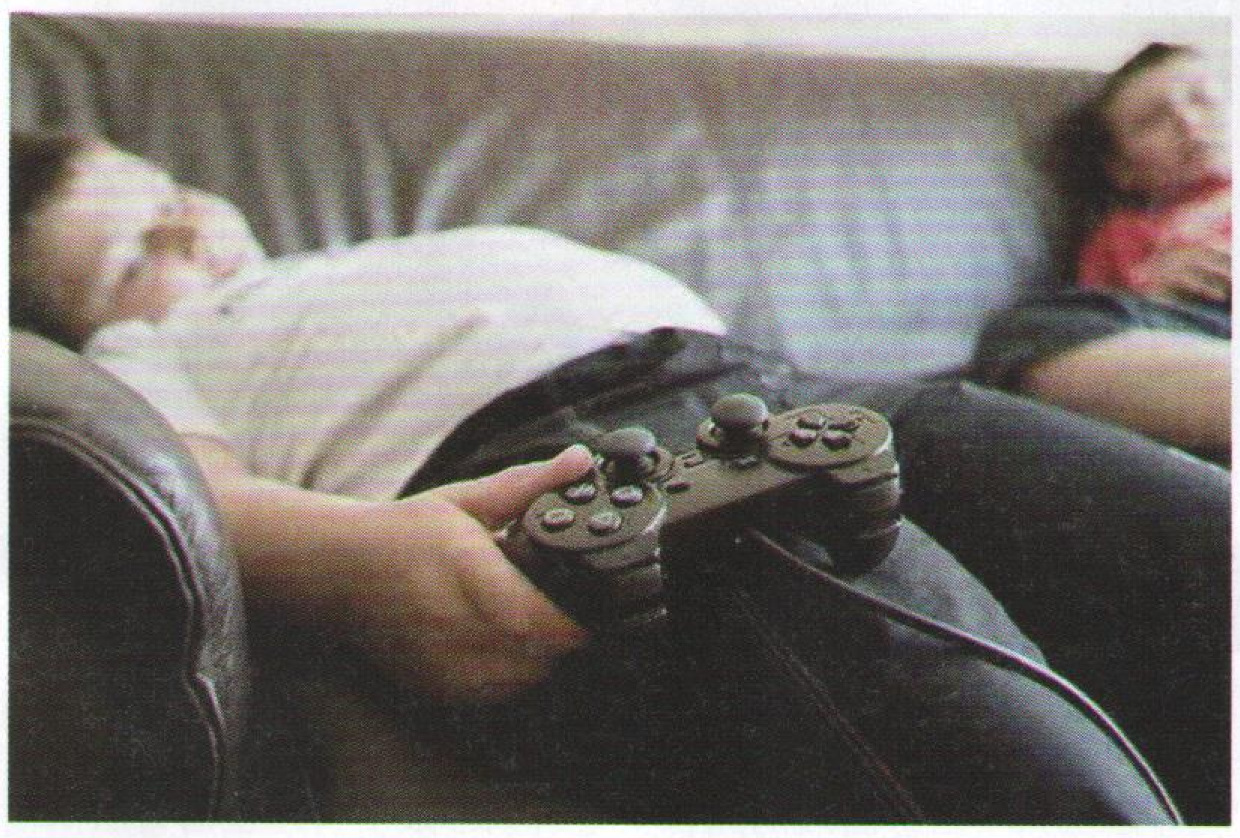
草案中指出，该行为只有符合以上三个标准，而且严重到足以导致个人身体、心理、家庭、社会、教育、职业以及其他重要功能方面的重大伤害以及偶发、反复地持续至少 12 个月后，才需要进行诊断。不过如果满足所有判定标准而且症状严重，可以缩短其持续时间的标准。如果草案得以落地的话，其正式版本将会在今年年中发布。虽然这依然还是个草案，而且医学权威对于"游戏成瘾"是否应该归类为心理疾病还没有一致的定论，但实际上"游戏成瘾"已经逐渐成为现代社会中一个不可忽视的现象。

在玩家站出来反对之前，美国电子游戏产业的贸易协会娱乐软件协会（ESA）首先站了出来，并觉得这种做法"不计后果"且"完全忽视了其他真正的心理疾病"。ESA 在声明中指出，和体育项目的狂热粉丝一样，游戏玩家在充满激情的同时专注于自己的爱好。在过去的 40 年里，全球有超过 20 亿人玩过游戏。WHO 应该知道已经有研究指出游戏并不会让人上瘾，如果把"游戏成瘾"这一标签贴在玩家身上，其他一些真正需要社会关注的心理疾病，诸如抑郁症和焦虑症，就会被轻视。考虑到 ESA 的成员大多都是微软、EA、索尼、任天堂这种业界巨头，为了钞票，他们反对"游戏成瘾"列为心理疾病完全是可以理解的。

虽然角度不同，但也有不少外媒对 WHO 的这一草案表示了质疑。毕竟有不少研究表示"游戏成瘾"与其说是一种心理疾病，倒不如说是心理疾病的其中一种"症状"。将其列为心理疾病实际上是一种很偏激的行为。

外媒关于这条新闻的另一种声音却是认为需要将其理性看待。游戏作为一种可以释放压力的手段，有其积极向上的作用，甚至还可以用在心理疾病的治疗上。但不可否认的是，游戏所带来的社会问题也日渐明显，而且其成瘾后所带来的危害却一直存在着误区。要不就被过度地妖魔化，要不就被完全忽视。将其定为心理疾病可以让专家更系统地对其分类以及开展研究，减少"游戏成瘾"对社会危害的同时，也能让社会更加正确地认识游戏文化，"玩家"这一群体才能更容易被社会接受，减少不必要的误解。

而关于这一草案，WHO 发言人在接受采访时也强调，在当前版本的草案当中，"游戏成瘾"仅仅只包括"临床描述"，而不包括"预防以及治疗"，主要是用来帮助医学从业者与研究人员更好的对病情进行分类。





编辑围观 COMMENTS

纱迦：个人觉得游戏成瘾这一现象的确存在，但其原因并不是游戏，而是任何一种爱好都可以导致人成瘾。最近有个新闻说美国宅男挪用公款去手游课金，把手游换成打赏主播、赌博、吸 X、追星一样成立。简单粗暴地把游戏单独拎出来，实在是其心可诛啊。

水无月：游戏本身没有错，而且大多数玩家还是懂得节制适度娱乐这个道理的。的确存在某些人因为游戏上瘾而影响现实生活乃至健康的例子，但这类人即使不玩游戏也同样会对其他爱好沉迷上瘾。单纯强调某些上瘾的个例，却有意无意的忽视其性格、经历以及周围环境等造内外因，可以说是典型的避重就轻，以偏概全吧。

余烬："游戏成瘾"和"心理疾病"这两个名词放在一起实则是好事。从游戏的角度来说 游戏的发展已经让其颇具社会影响力。从心理学的角度来说，新的研究方向能使心理工作者有更广的就业面。这件事符合时代发展，不过是人们会对于"游戏"和"心理疾病"这些字眼有些"敏感"罢了

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

业界声音 THE VOICE

我们（团队）不想创作一款让所有粉丝都喜闻乐见的新作，而且我们对于结局本身还是很满意的，毕竟最近没几个游戏能被玩家们这么热烈地讨论。



小高和刚
超高校级的游戏剧本作家

在接受西方媒体访问，被问到《新弹丸论破 V3 大家互相残杀的新学期》的结局在粉丝间反响热烈，对此有何感受时，本作的剧本作家小高和刚如此回答道。

多亏了任天堂 2017 年日本家用机游戏市场 11 年来首次实现增长

根据外媒报道，2017 年日本家用游戏市场规模为 3917.5 亿日元。其中卖得最多的硬件毫无悬念是任天堂的 NS，销量达到了 340 万多台，比第二名 PS4 多了差不多整整 150 万台。而卖得最多的游戏也和任天堂脱不了关系，《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》在 2017 年卖出了超过 300 万份，其中 3DS 版卖了 174 万，而 PS4 版则卖了 133 万。算独占游戏的话，日本地区卖得最多的游戏是《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》，销量为 200 万份。

年度销售榜前 10 中只有 PS4 版的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》不是任天堂平台的游戏，任天堂 2017 年在日本的统治力可谓是非常可怕。也多亏了这一点，自 2006 年以来，2017 年日本家用机游戏市 11 年来首次实现增长，其中硬件增长最为惊人，达到了 72.9%，合计增长了 30.8%。

2017年日本市场游戏销量（单位：套）

游戏	对应机种	年内销量
精灵宝可梦 究极之日/究极之月	3DS	200万3607
油彩军团2	NS	175万2096
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	3DS	174万4603
怪物猎人××	3DS	168万4991
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	PS4	133万6180
超级马力欧 奥德赛	NS	132万4208
马力欧赛车8 豪华版	NS	110万3744
塞尔达传说 旷野之息	NS	68万8044
精灵宝可梦 太阳/月亮	3DS	57万6506
超级马力欧制造3DS	3DS	42万3073

2017年日本市场硬件销量（单位：台）

硬件	发售日	年内销量
NS	2017年3月3日	340万7158
PS4	2014年2月22日	193万5247
3DS	2011年2月26日	182万7131
PSV	2011年12月17日	39万6207
Xbox One	2014年9月4日	1万4644

CALENDAR 周·游记 2018.1 Jan

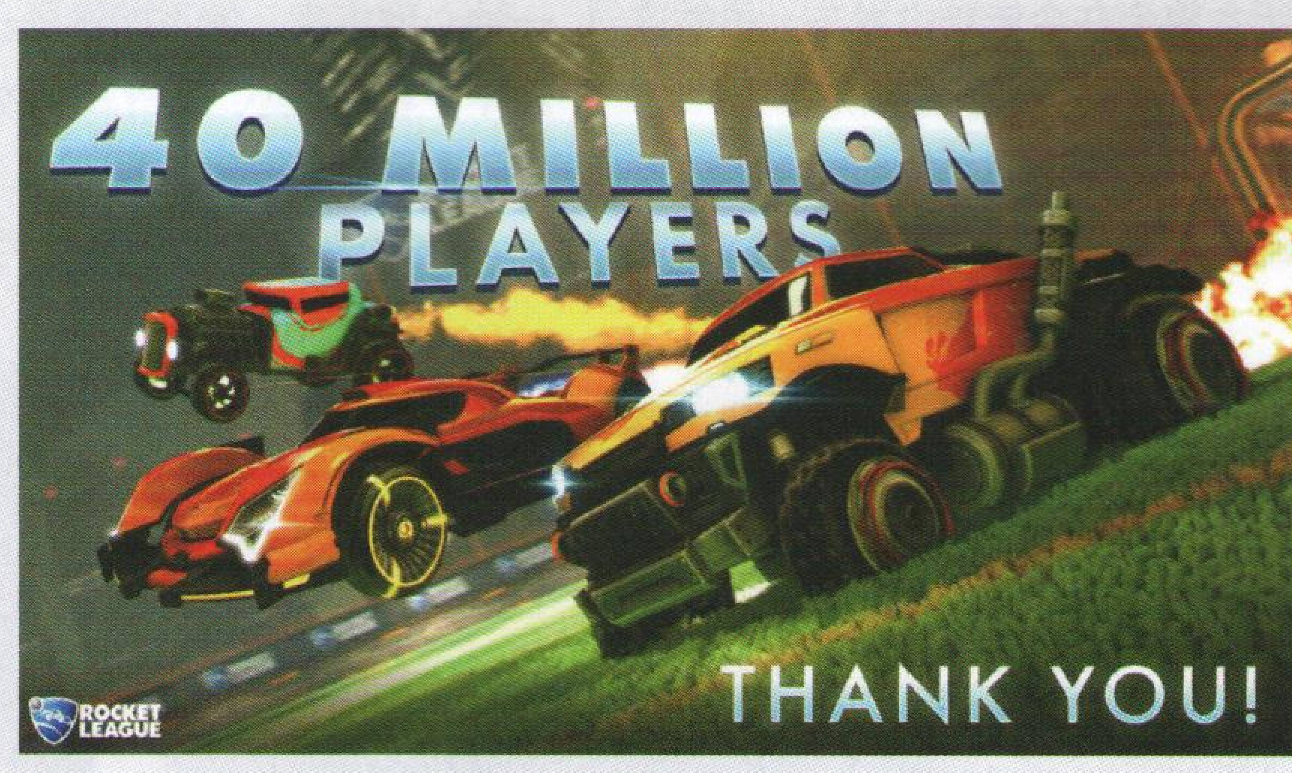
星期一

1 ●据外媒统计，英国 2017 年实体游戏销量达到了 2370 万份，与 2016 年 2380 万份的销量基本一致。其中《FIFA 18》成为了 2017 年全年英国销量第一的游戏，不过对比前作，销量实际上下降了 16.2%。



星期二

2 ●《火箭联盟》冬季活动结束，全球玩家累计突破 4000 万。而在去年 12 月《火箭联盟》的游玩人数就达到了 3800 万，玩家之间举行的比赛接近 20 亿场。



星期三

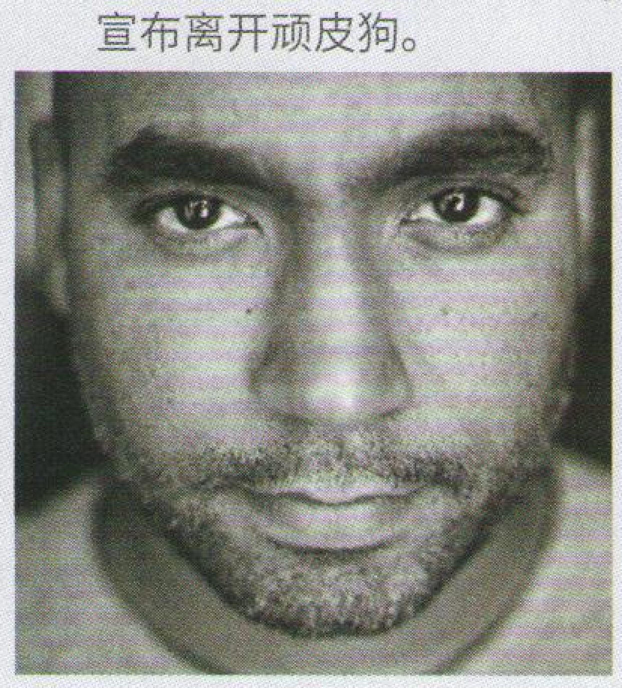
3 ●知名游戏制作人陈星汉的新作手游《Sky 光·遇》于菲律宾服上的 AppShop 上线，从版本号来看并不是正式版。本作的国行版由网易代理，发售日尚未确定，但同步发售的可能性很高。本作预定将于今年 3 月全球上市。



星期四

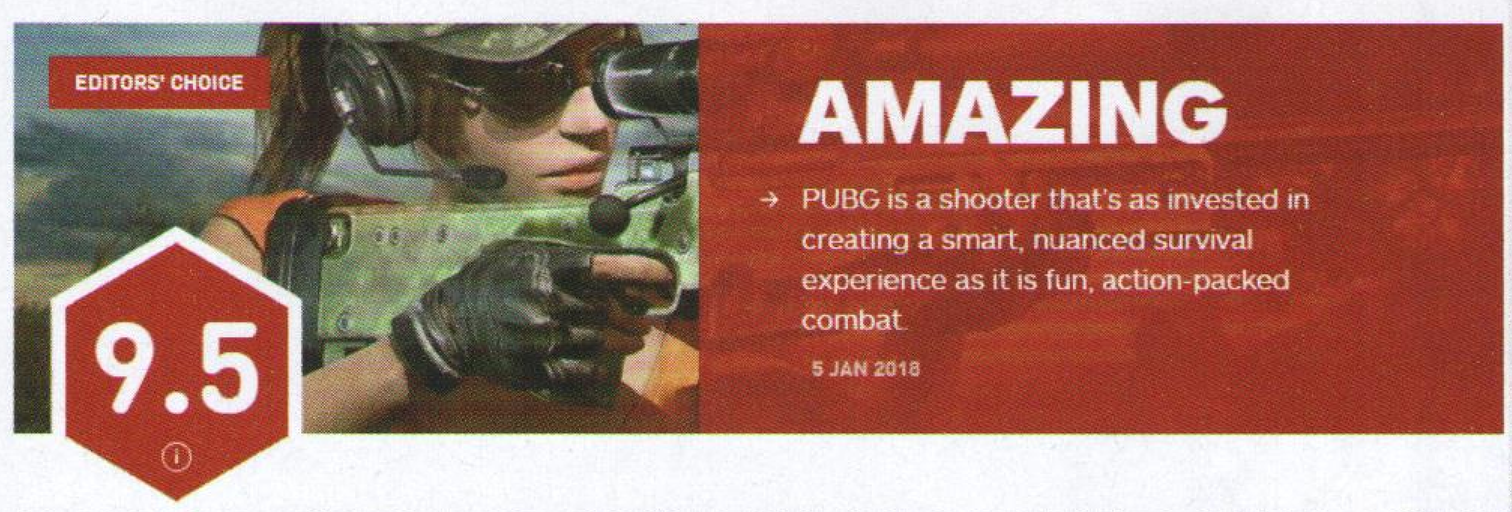
4 ●任天堂宣布 NS 成为了美国历史上销售最快的游戏机，在前 10 个月内卖出了 480 万台。

●《神秘海域 失落的遗产》的创意总监 Shaun Escayg 宣布离开顽皮狗。



星期五

5 ●国外知名游戏媒体 IGN 给《绝地求生》正式版评了 9.5 高分，认为本作“巧妙地加入了生存游戏的元素，给玩家带来了有趣且富有激情的战斗体验。”然而评测也同时指出 BUG 以及外挂问题依然没有改善。



星期六

6 ●游戏开发者大会（GDC）公布了将于今年3月举办的第18届游戏开发者选择奖（GDCA）的提名名单。其中《塞尔达传说 旷野之息》以及《地平线 零之曙光》分别获得了6项大奖的提名。



星期日

7 ●Konami经典棒球系列最新作《实况力量棒球2018》确定发售日为今年4月26日，对应平台为PS4和PSV。值得一提的是，本作两个平台均对应线下对战，而且PS4版还将支持PS VR。

星期一

8 ●索尼宣布，在2017年的圣诞新年期间，PS4游戏销量突破5590万套，累计达到6亿4500万。PS4全球销量突破590万台，累计达7360万。

星期二

9 ●国行简体中文版《我的世界》于PlayStation中国商店上架，售价为129元人民币。



星期三

10 ●XOne独占游戏《盗贼之海》确定将于1月24日晚上8点至1月29日下午4点开始封测，所有预购了游戏或者在12月1日前加入了“盗贼之海内部计划”的玩家都可以参加封测，另外封测不限制直播和分享。本作将于3月20日发售。

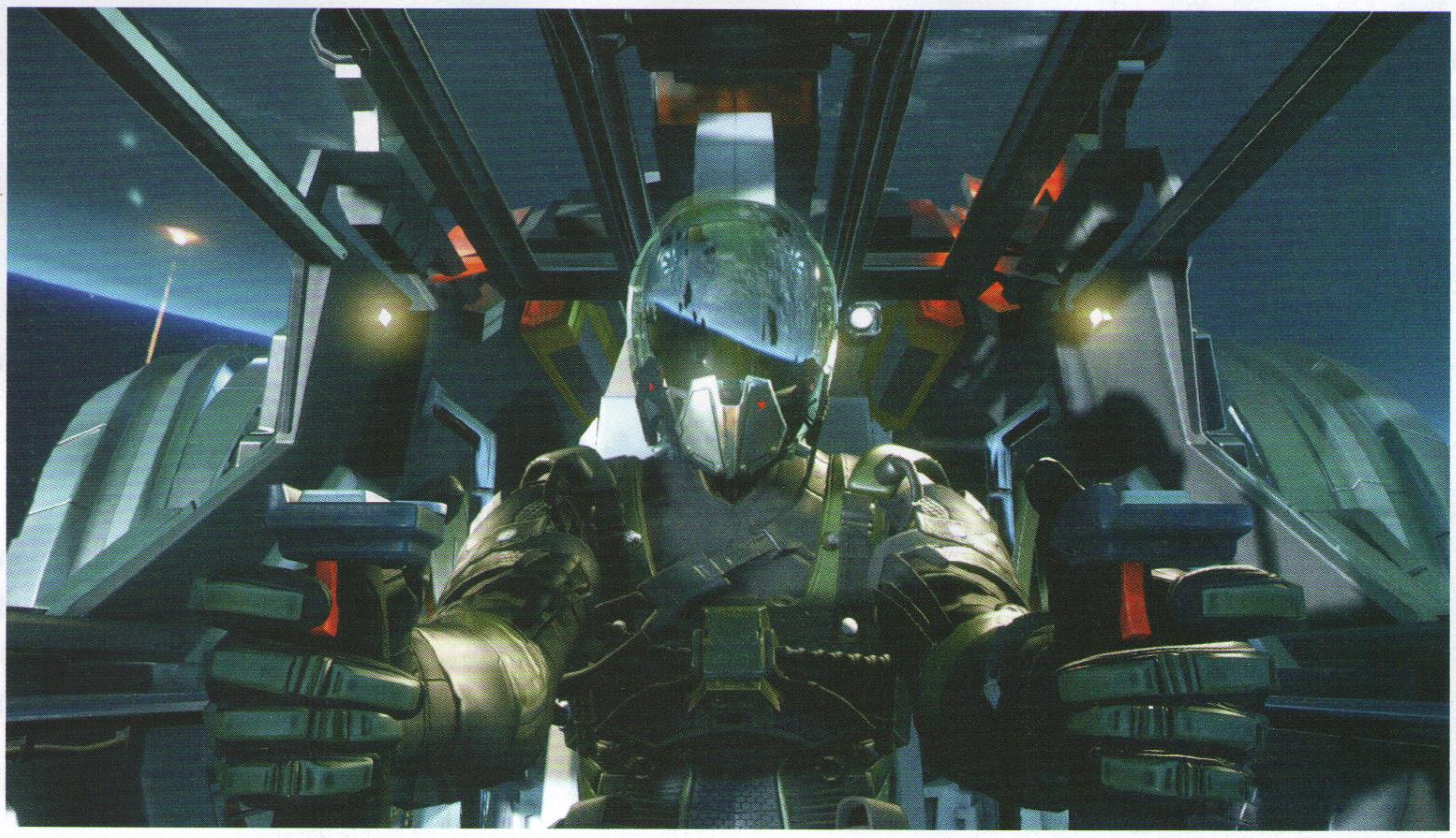
●Twitch耗资9000万美元从暴雪手中换取了“守望先锋联赛”和游戏相关活动的直播及转播权，为期两年时间。

2017年Kickstarter成功众筹了2997款游戏 电子游戏占少数

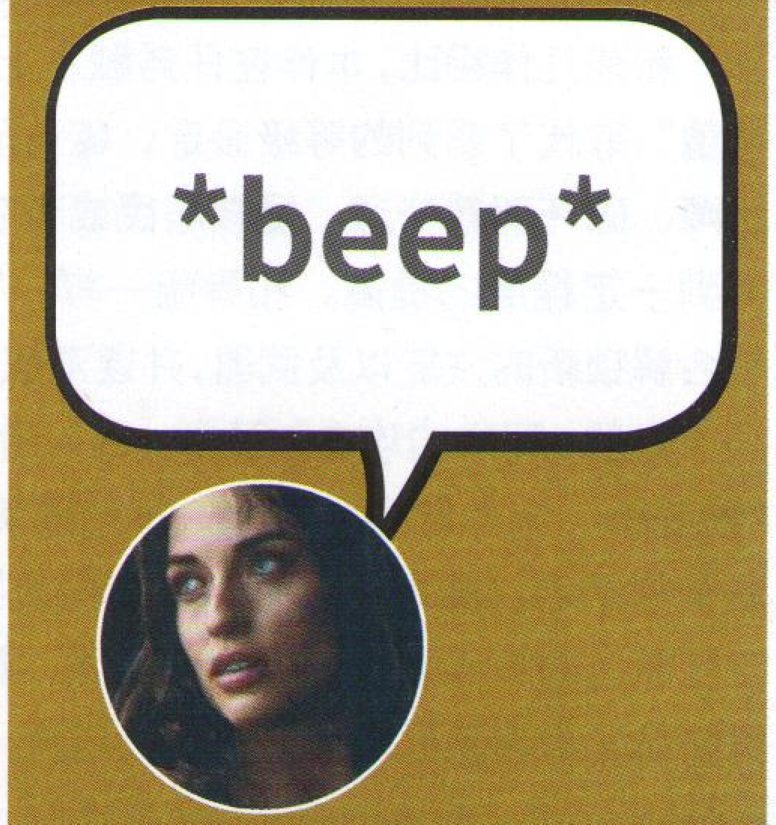
知名众筹网站Kickstarter的游戏部门负责人Luke Crane在其推特上宣布今年在Kickstarter成功众筹的游戏共有2997款，其金额总和为1.63亿美元。值得注意的是，这里的“游戏”包括了电子游戏、桌游以及卡牌游戏。

相比去年众筹成功的游戏数量相比去年的2595款增加了15%，众筹金额相比去年的1.26亿美元增加了29%。2017年相比2016年，甚至和2015年比，都有着不小的提升。

在这里必须强调的一点是，今年众筹成功的游戏中桌游占据了绝大部分。就以今年为例，众筹成功的电子游戏数量以及桌游数量分别为358款和2106款，众筹金额则分别为1725万和1亿3777万。其中电子游戏众筹成功的数量以及金额相比2016年都有所下降。“1725万”是个什么概念呢？举个例子，作为“众筹界翘楚”，《星际公民》近期宣布本作在2017年的众筹金额达到了3491万。这也意味着在过去两年，本作筹集到的金额比过去两年Kickstarter上众筹成功的所有电子游戏金额总和还要多，不得不说果然是业界翘楚。



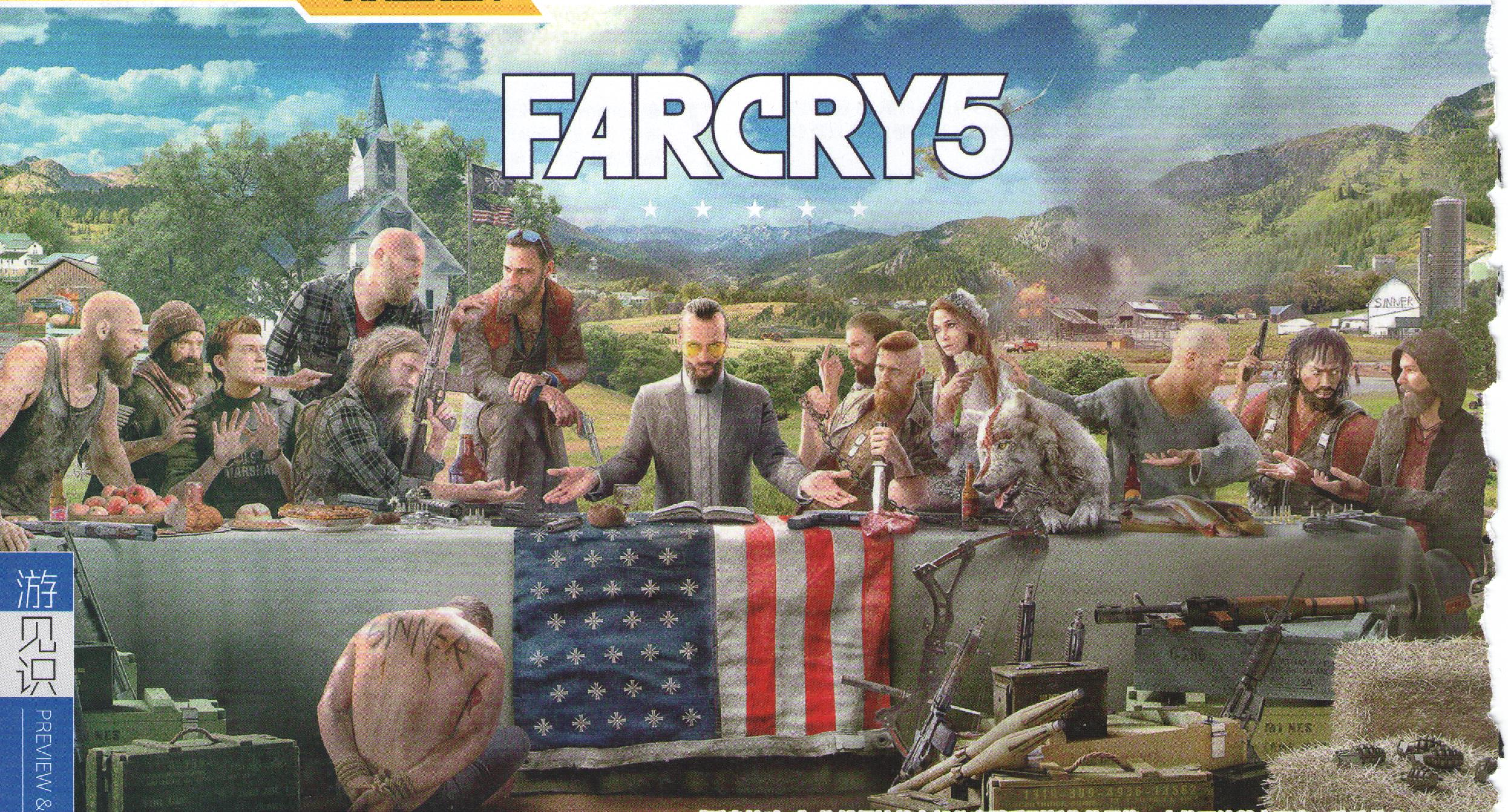
业界声音 THE VOICE



Cyberpunk Game

《赛博朋克2077》官方推特

“《巫师》系列”开发商CD PROJEKT RED的最新作《赛博朋克2077》自从2013年公布后就一直没有消息。在今年的1月10日，其官方推特突然发了一条推文，这也是其官推自2013年12月5日后的第一条推文。



《孤岛惊魂 5》依然保持着大部分育碧系列新作的风格：大的玩法基本不变，改动的多是一些小的细节。以本作为例，本作取消了系列小地图的设定，而是变成了和《刺客信条 起源》类似的导航标，回复 HP 的方法除了医疗包以外，还加入了时下流行的“喘气回血”。总体而言，本作玩起来依然是那个味。只不过故事背景更接“地气”而已，系列粉丝应该很容易就能乐在其中。

哪里有压迫，哪里就有抵抗！

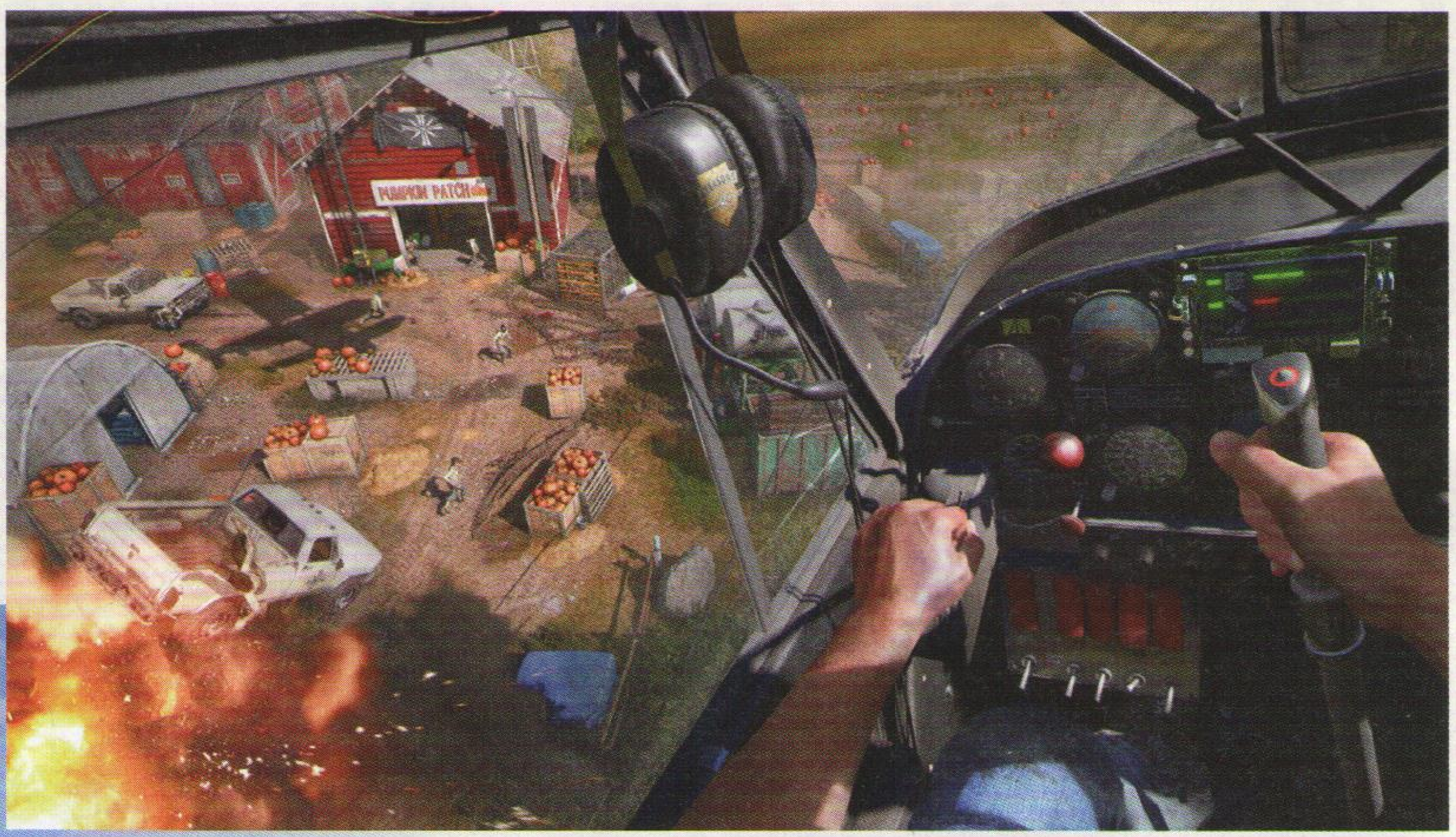
孤岛惊魂 5		UbiSoft
Far Cry 5		主视角射击 | 中文版
2018 年 2 月 27 日	本地 1 人 / 在线 2 人	无对应周边
售价未定		

PS4 / XOne

※Steam 版同步发售

和前几作相比，本作在任务触发上给予了玩家更大的自由。“抵抗值”取代了系列的等级设定，每当玩家杀死一个邪教头目、摧毁路障、破坏邪教资源、拯救居民或者夺回据点的时候，抵抗值都会得到一定程度的提高。和等级一样，“抵抗值”提高的同时，玩家也会解锁新的技能以及武器，并逐渐成长为一名真正的“邪教克星”。

当然，玩家的攻击越猛烈，敌人给予的反击也会变得更加凶狠。“希望郡”分为数个大区域，每个区域都由邪教“伊甸之门”的一名干部统治，而每个区域的抵抗值是独立的，随着抵抗值的提高，该区域内的敌人也会变得越来越强。直到最后抵抗值满了以后，玩家将会迎来与该区域头领的最终对决。





荷兰谷 统治者：约翰·席德

发现这条山谷并居住在这里的是来自荷兰的移民，这条山谷也因此而被命名为“荷兰谷”。它同时也是希望郡的“粮仓”，绝大部分的农场和牧场都坐落于山谷当中。这也不难理解为什么这个区域成为了“伊甸之门”入侵希望郡后的首个目标。

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Tips 从现在公布的情报来看，本作的支线任务非常有趣，既有调查外星人绑架牲口，也有收集公牛睾丸之类的无厘头任务。



莨菪河 统治者：费丝·席德

这个区域原本供人们来治愈自己疲惫的身心，度假用的小木屋、温泉和美景给当地人留下了无数美好的回忆。然而在“伊甸之门”入侵希望郡后，这个区域再也和“治愈”无缘，在费丝·席德的统治下，莨菪河成为了“伊甸之门”的经济中心，同时也是希望郡最大的毒品加工场。

白尾山 统治者：雅各·席德

白尾山并没有怎么被开发过，依然保留着大部分大自然的特性。复杂的地形和野生环境也使得这里成为了“伊甸之门”的诞生地：他们利用这个地方来隐匿地招兵买马，并最终夺去了希望郡。不过他们没有想到的一点是，当他们夺取希望郡后，那些没有屈服于他们淫威，尚存一丝抵抗之心的居民，也藏在了这座山上，并耐心等待着反击的时机。



你不是一个人在战斗

光靠警长（玩家）一人和整个邪教对抗无疑不太现实，然而希望郡还是有很多“有志之士”等待着玩家去招募。星星之火可以燎原，而玩家就是那个星星之火的助燃剂。



■除了能力和装备，每个队友都还有着自己的故事。



▲这位仁兄看起来非常像Hurk，一位曾在《孤岛惊魂3》和《孤岛惊魂4》登场过的NPC。看来这位战争狂终于还是回到了自己的母国。



在本作中有很多NPC供玩家招募，几乎每当玩家解放一个据点都能获得一个NPC队友。每个NPC队友都有不同的能力和武器装备。他们除了能够帮助你战斗以外，还能在你危急的时候救你一命。当然，玩家还是需要有恩必报的，NPC倒下的时候玩家同样可以去拉他们一把。不过也不需要担心他们的死活，本作的NPC队友是不会死的，HP耗尽只会让他们暂时退下火线而已。

值得一提的是，你的队友并不仅仅只有人类，动物也是你的忠实朋友。除了最开始公布的狗狗“阿布”以外，玩家还可以招募诸如美洲狮和狗熊这种凶狠无比的大自然杀手，希望郡的全体居民都将加入到和“伊甸之门”的战斗中去。



◀曾在预告片里给玩家留下深刻印象的大卡车有着一个酷炫的名字：寡妇制造者，在游戏里玩家甚至可以给车头装上两把机枪，游戏里也有一个与之同名的支线任务。



游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

是艳遇还是噩梦？

Atlus 话题大作《凯瑟琳》“成熟”回归！



前作介绍

《凯瑟琳》是 Atlus 在 2011 年 2 月 17 日发售的平台解谜冒险游戏，对应 PS3 和 X360 两大平台。本作由“《女神异闻录》系列”的开发小组制作，制作人、人设以及音乐都是“《P》系列”玩家们耳熟能详的桥野桂、副岛成记及目黑将司。

《凯瑟琳》的主人公文森特是一名平凡的 32 岁系统工程师。有一位相恋 5 年的女友名叫凯瑟琳。最近由于女友开始逼婚而压力倍增，恰好此时有一位金发、充满小恶魔气质、同样也叫凯瑟琳的少女出现在了文森特的生活里。一边是相恋多年即将步入婚姻殿堂的女友，一边是性感诱人的小恶魔，年过而立的文森特就这样突然陷入了三角恋中不可自拔。与此同时，他的夜晚也开始被噩梦纠缠……

本作的游戏流程分为现实世界的文字冒险与噩梦世界的动作解谜两部分。白天时，文森特需要周旋于两位女性之间，对她们提出的各种情感问题作出选择；入夜后的梦境世界里，文森特则要玩“推箱子”的游戏，如果不能顺利爬到顶部，等待他的只有死亡的结局。

“推箱子”这种小游戏模式虽然早就存在，但 Atlus 却凭借着天马行空的幻想为其赋予了与众不同的乐趣。大量恐怖惊悚元素的引入让“推箱子”的过程变得紧张刺激，而对话选项又暗藏了性格分析成分在其中，通关后玩家将会了解到自己对于爱情与婚姻抱着怎样的态度。所以乍看之下《凯瑟琳》满载着服务性的成人元素，但实则蕴含大量人生哲理，引人深思。







Atlus 这家游戏公司，虽然在业内算不上是一线的领军角色、出品游戏数量也不多，但几乎每一款新作都会在一定范围内引发话题效应，甚至被不少喜好此类型作品的玩家们奉为神作。其游戏魅力不仅仅体现在独特的美术风格与复古中带有变革要素的战斗系统上，大胆惊人的现实主义元素更有着震撼灵魂的力量。在过往 Atlus 制作的游戏中，最为挑战玩家们道德观的自然莫过于 2011 年在 PS3 和 X360 双平台发售的动作解谜游戏《凯瑟琳》了。时隔近 7 年之后，《凯瑟琳》将以全新的进化形态重回玩家们的视野。甜美的噩梦正等待着各位玩家们再度光临！

凯瑟琳 Full Body		PS4 / PSV Atlus	
Catherine Full Body		动作	日版
2018 年预定	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

什么是 Full Body？

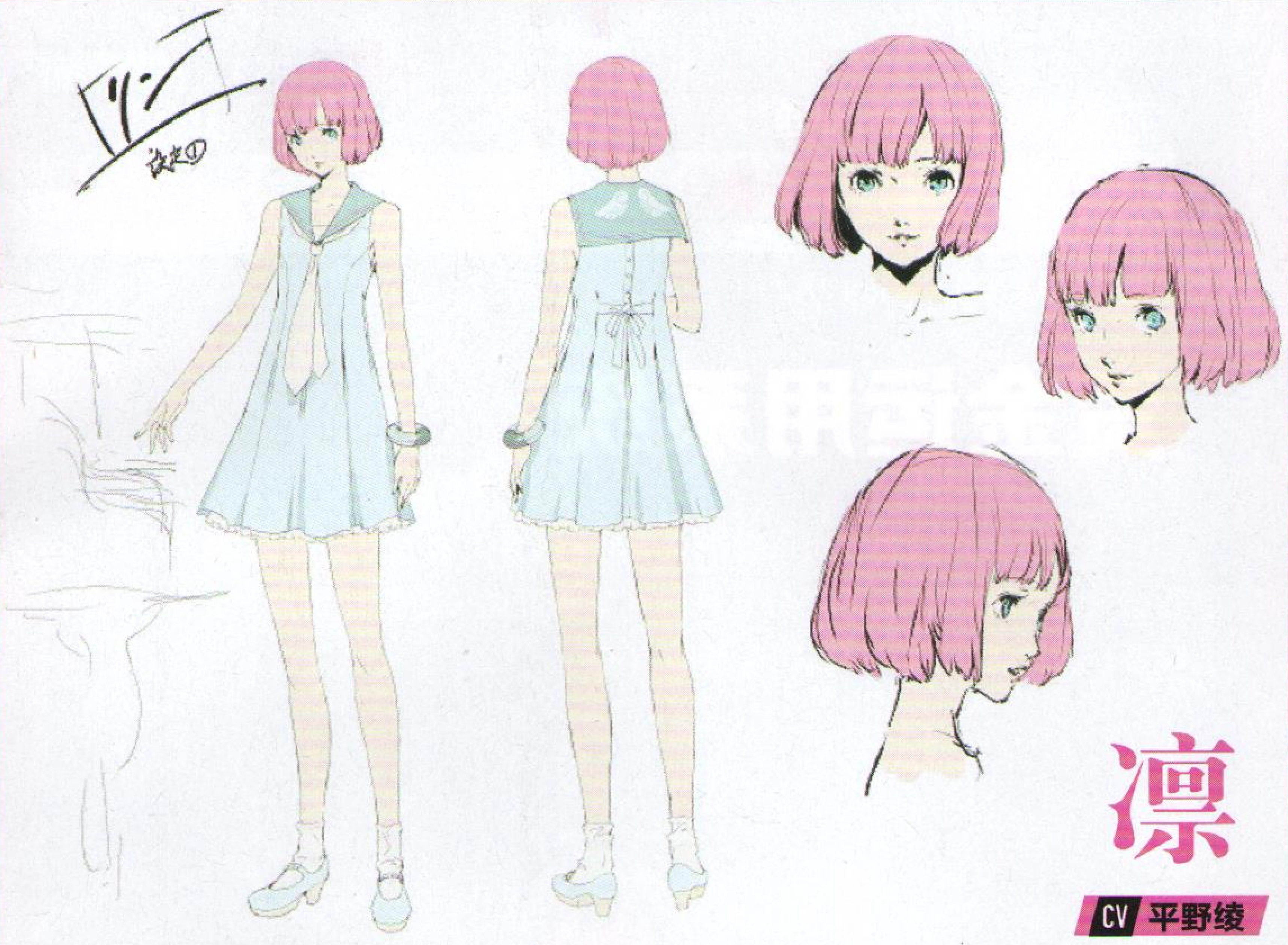
这次《凯瑟琳》于 PS4/PSV 平台复活，官方追加了一个副标题“Full Body”。那么什么是“Full Body”呢？“Full Body”属于红酒用语，“Body”一词在红酒中指的是酒在口中的“重量”和“质感”，“Full Body”自然指的是口味厚重浓郁的那种红酒了。

Tips Catherine一词源自希腊文意为“纯洁”。

第三位“凯瑟琳”现身！

三角恋情进化为四角关系？！





凛

CV 平野绫

在文森特经常光顾的酒吧“迷途羊”中弹琴打工的粉发少女。性格沉着稳重，但有时也会展现出缺乏常识的一面。她经常会安慰受噩梦困扰的文森特，相当于是治愈者一般的存在。

文森特

CV 山寺宏一

年过三十的系统工程师。夹杂在事业、恋爱与婚姻的夹缝中，终日为选择自由还是责任而焦虑着。



凯瑟琳（K）

CV 三石琴乃

文森特中学时代的同学，5年前在校友会上与他再度相遇后便开始了交往。是位成熟稳重的职业女性，作为恋人也很细心体贴。希望能和文森特组成家庭，但文森特表现出来的冷淡态度令她非常不满。



这么可爱一定是男孩子？！



凛这名新“凯瑟琳”公布之后，很多玩家都注意到了一个微妙的细节。在官方公布的一张截图上，文森特盯着凛看似赤裸的躯体露出了万分惊恐的表情。结合最近非常流行的一个说法“这么可爱一定是男孩子”，文森特的艳福还真是不浅啊～





凯瑟琳（C）

CV 泽城美雪

某夜，出现在醉酒的文森特面前的神秘美女。有着少女的容貌与性感诱人的身材。她的出现也令文森特陷入了苦恼的三角恋情之中。



追加新机能，保证各位可以通关！

“推箱子”听起来似乎并不是什么复杂操作，但在《凯瑟琳》中通过加入了时间限制等条件后却变得极具难度与挑战性。当年不少玩家都跪在了“推箱子”面前没能打到通关，本作也被赋予了“死亡游戏”的美名。

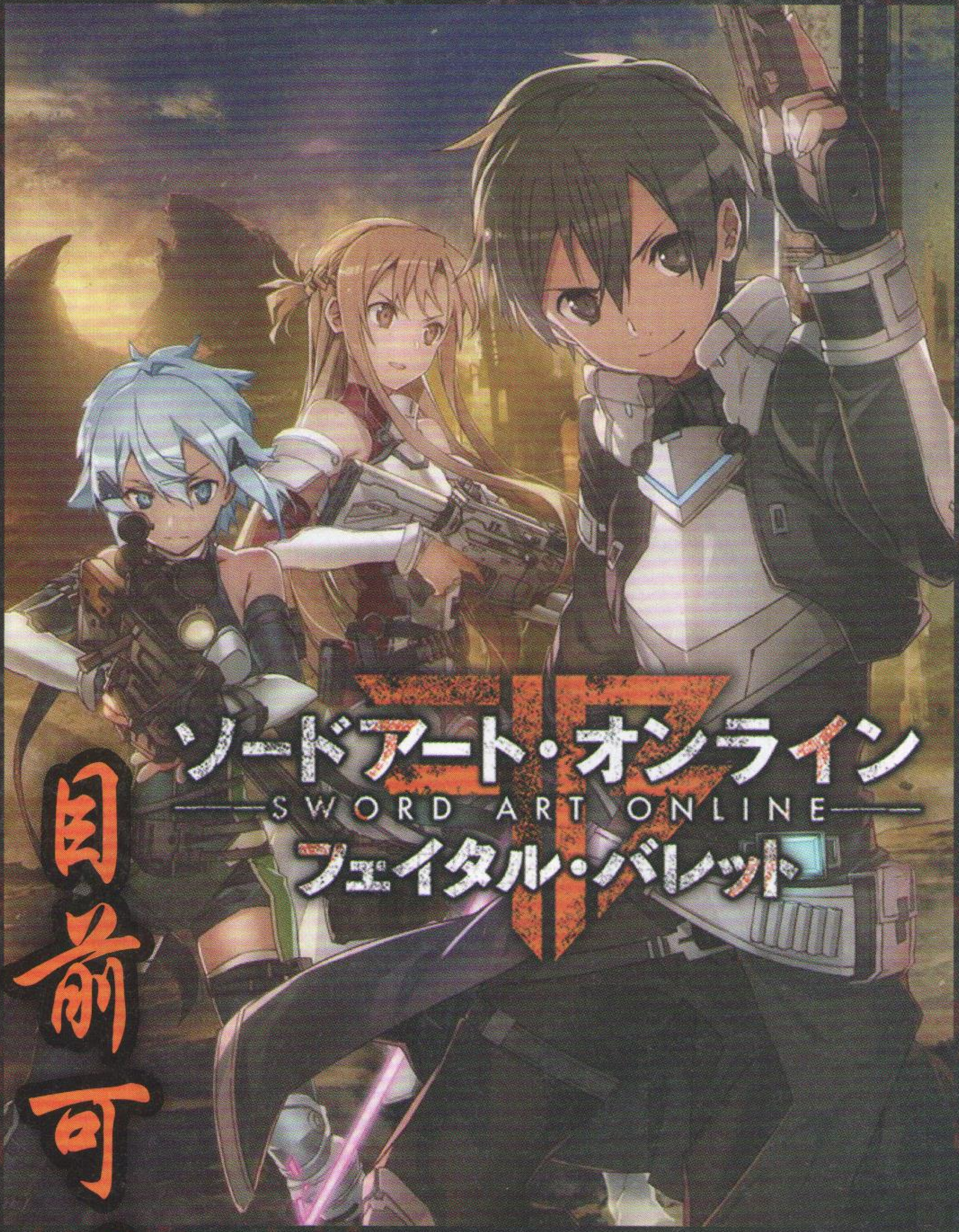
当然未曾体验过《凯瑟琳》的玩家们也不用被吓到，《凯瑟琳 Full Body》不但会追加PS3版曾经配信的“超简单模式”之外，在一开始就准备了能够提升游戏体验的机能，让任何玩家都能够从头到尾享受游戏，保证不会劝退！





距离本作发售已经不足一个月，相信不少《刀剑》粉丝与感兴趣的玩家都已经迫不及待，那么本期前线将继续为大家奉上这款作品的新情报，内容主要为系统方面的介绍，包括部分已经公开的武器、技能等，大家可以先一睹为快。

扫描看视频



目前可以公开的系统情报！

刀剑神域 夺命凶弹	PS4 XOne BNEI
ソードアート・オンライン フェイタル・バレット	动作角色扮演 中文版
2018年2月8日 本地1人，在线1~8人	无对应周边
售价为PS4/XOne：479港币	

※Steam版发售日为2018年2月23日

ArFA-Sys介绍

ArFA-Sys可以理解为搭载了人工AI、具有学习能力的人型机器人，而原创主人公所拥有的珍稀型号"Type-X"，除了具有自我思考与行动的能力外，还能在各方面为主人公提供支援。于设定上，ArFA-Sys无法比主人公更强，但却会跟随主人公的成长而改变模样，再加上游戏有编辑ArFA-Sys外表的功能，玩家可根据喜好来进行调整。另外，随着故事的推进，ArFA-Sys还会逐渐解锁各种功能，只要与之交谈便能使用，下面就为大家介绍一下这些功能。



资金运用系统

战斗中获得的金钱可以存进ArFA-Sys中，并且能以此来增加收入。存入百分之几的金钱、运用百分之几的利率等细微设定，都将在本作中有所体现，只要玩家合理利用，就有可能变成富豪。



▲玩家可以给予ArFA-Sys"零用钱"，不过它会用在何处呢？

AI的基本设定

玩家可以改变ArFA-Sys的AI设定，简单来说就是战斗风格，例比如倾向主动出击的好战型，又或者是优先支援的回复型等，根据战况不同采用相应的AI设定是打倒敌人的关键。



▲将AI设定为"优先攻击"后，ArFA-Sys就会在锁定敌人后发起进攻。

©2016 川原砾/KADOKAWA アスキー·メディアワークス刊 / SAO MOVIE Project
©KEIICHI SIGSAWA/REKI KAWAHARA
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

颜色配装

主人公与 ArFA-Sys 的装备都能变更颜色，不只是服装，就连饰品、武器也可以统一配色，玩家可在色彩设计上发挥自己创意。



▲虽然只是改变了配色，但角色给人的印象却焕然一新。

情感设定

ArFA-Sys 的情感表现也能够设定，在遇见朋友、战斗中、达成任务等不同的情况下，玩家的 ArFA-Sys 都会有对应的丰富情感表现。



▲你希望 ArFA-Sys 变成哪种类型的人？开朗、冷酷、可爱、热血……任君选择！

武器介绍

区别于以往的《刀剑神域》游戏，本作彻底更换了开发团队，转由曾打造过《自由战争》的 Dimps 工作室负责，再加上故事取材自以 VR 射击网游为世界观的原作小说"幽灵子弹"篇，本作也就"顺理成章"地成为了一款射击玩法的游戏。在本作中，玩家可以使用种类丰富的枪械进行战斗，下面是部分枪械的介绍。

冲锋枪 推荐射程：近距离、中距离

重量轻并且容易使用的枪械，装弹数多并且威力高，整体平衡性良好的武器。由于射出的子弹会分散，所以能使敌人沐浴在毫不留情的弹雨攻击之中。





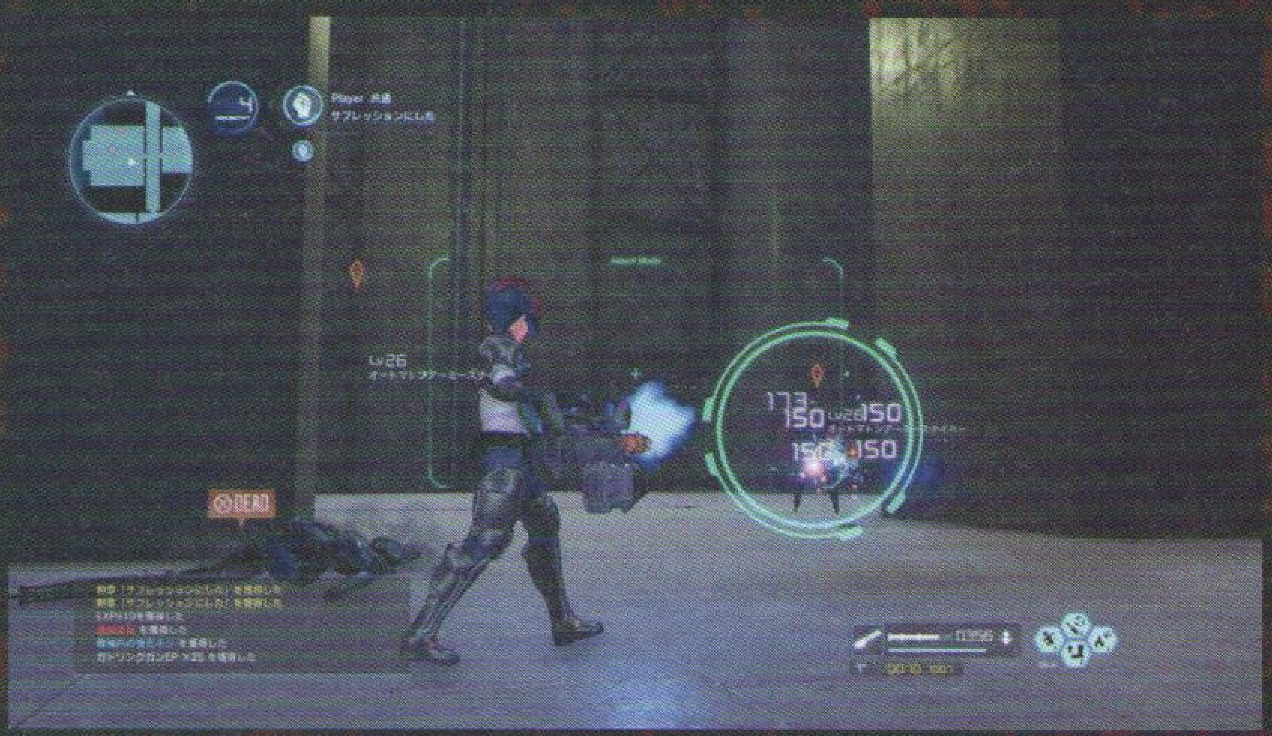


加特林 推荐射程：中距离、远距离

重量级武器，装备时要注意是否超重，特点是能够从中远距离以惊人的连射速度对敌人发动集中攻击。







TIPS 本作中的装备"UFG（终极纤维枪）"与《自由战争》里的"荆棘"用途相仿。

榴弹发射器 推荐距离：中距离、远距离

将榴弹以抛物线轨迹射出，利用遮掩物一边前进一边进行远距离攻击的武器。榴弹落地会造成爆风，具有范围攻击的效果，在对阵大型敌人或处于敌人密集的场景时能够取得相当优异的战果。

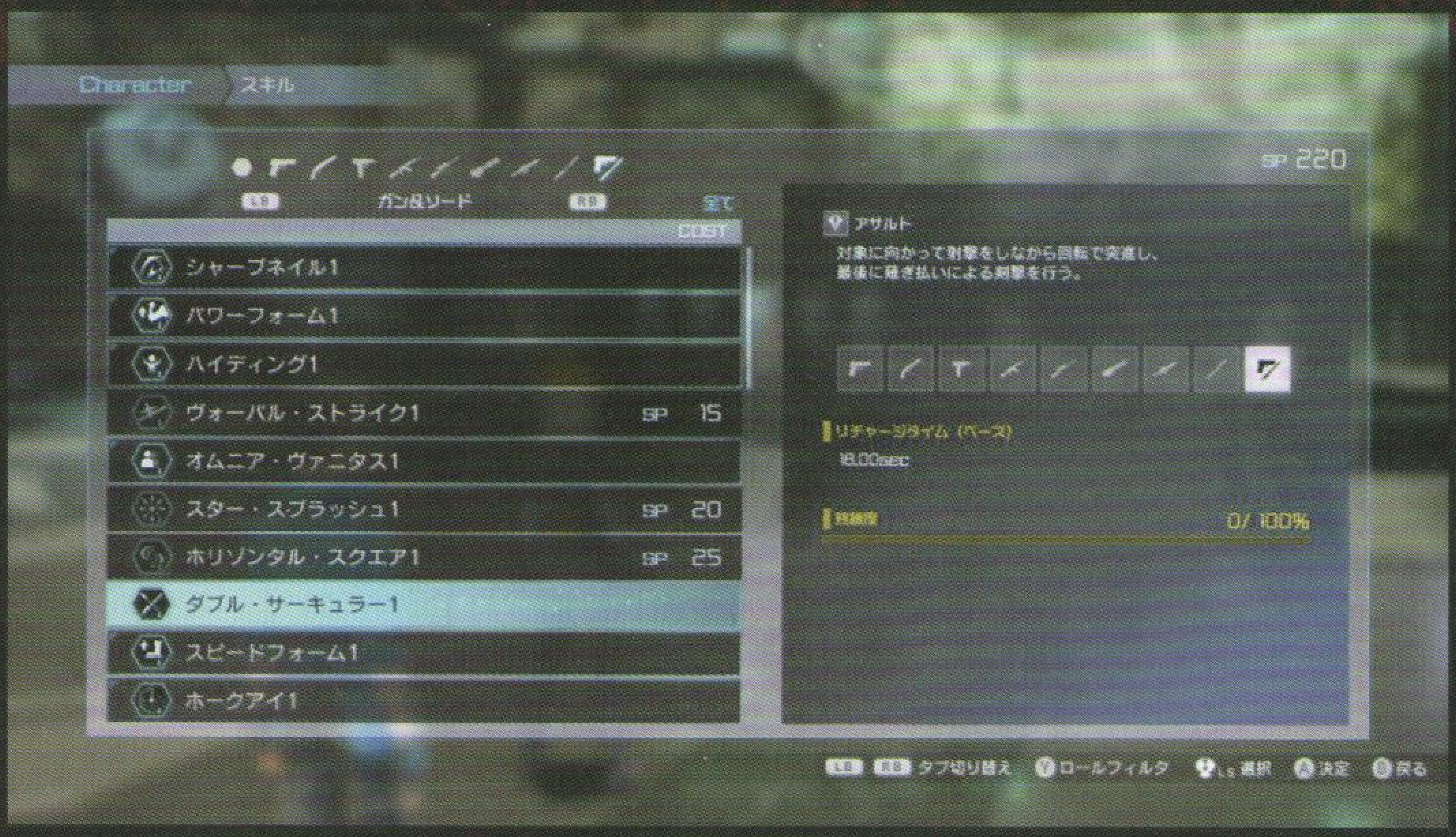






技能介绍

技能可通过消耗 SP 点数习得，但也会有对角色能力值的要求。每把武器都可以设置技能，除了通用技能之外，还有专属的固定技能。值得一提的是，部分固有技能取材自原作，比如水平四方斩就是原作主人公桐人的剑技，如果是熟悉《刀剑神域》的玩家，相信会有不错的代入感。



攻击系技能

快速射击 支援武器：手枪



▲对靠近的敌人进行快速而连续的射击。

突进枪击 支援武器：散弹枪 / 突击步枪



▲朝对象高速突进，攻击命中后再予以射击。

水平四方斩 支援武器：剑 / 枪＆剑



▲向对象使出 4 连剑击后，再施放一记具有四角形范围冲击波效果的横扫攻击。

增益系技能

矩形护盾
支援武器 ：所有武器



▲使用时只要保持不动就不会受伤，长按按键可延长效果时间。

区域治愈弹
支援武器 ：剑以外的所有武器



▲着弹地点产生半球状回复区域，使触碰的队友回复体力的特殊弹药。

减益系技能

燃烧弹
支援武器 ：手枪 / 散弹枪 / 冲锋枪
突击步枪 / 加特林 / 枪＆剑



▲着弹地点发生爆炸并形成火焰区域，使触碰的敌人陷入燃烧异常状态的特殊弹药。

毒瓦斯弹
支援武器 ：手枪 / 散弹枪 / 冲锋枪
突击步枪 / 加特林 / 枪＆剑



▲着弹地点发生爆炸并形成毒气区域，使触碰的敌人陷入中毒异常状态的特殊弹药。

重力场发生弹
支援武器 ：加特林 / 发射器



▲着弹地点产生重力场，使四周敌人都被吸往力场的特殊弹药。

工具介绍

玩家最多可携带 4 种工具上战场。工具包括手榴弹、地雷这种杀伤力巨大的武器，还有飞刀、回复包等实用种类，一般来说，越是强力的工具，就越是需要角色更高的能力值。

爆裂手榴弹

抛出后 3 秒发生爆炸的投掷物，对人型敌人、敌对玩家，以及怪物的坚硬部位都十分有效。



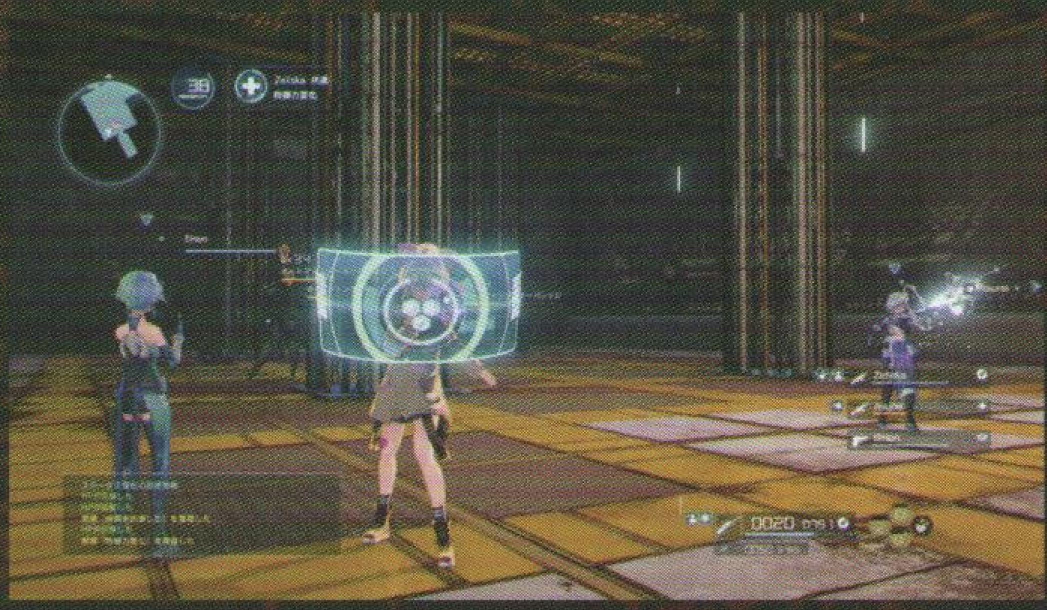
烟雾手榴弹

抛出后 3 秒放出遮蔽视线的烟雾的投掷物，虽然没有杀伤力，但可以用来闪躲攻击以及吸引敌人注意力，还具有发送信号等多种用途。



急救治疗工具

在一定时间内提升角色的回复能力。与一口气回复 HP 的技能或回复弹不同，急救治疗工具只能使角色的体力徐徐回复。



TIPS 虽然游戏采用了原创主人公，但也有属于桐人的篇章，而系列与女角色们互动的福利玩法也有所保留。

白金×Cygames！骑空士将再度聚集于全新的苍空世界——



文 果汁　美编 Juxi

PS4		
碧蓝幻想 Project Re：LINK		Cygames
グランブル - ファンタジ - Project Re：LINK		动作角色扮演 ｜ 日版
预定 2018 年内	本地 1 ~ 4 人	对应周边未定
售价未定		

本作改编自日本大人气社交游戏《碧蓝幻想》，自 2016 年公布游戏消息后，这款神龙见首不见尾的作品终于在前段现场活动中公布了实机演示视频，其精美的画面与充满“白金”味的流畅打斗动作让不少玩家期待起来。目前官方公布的消息还非常少，下面就来看一下这款游戏的整体状况吧。

波澜壮阔的苍之世界

《碧蓝幻想》是款什么样的游戏？



只要是涉足过手游界的玩家相信都有听过《碧蓝幻想》的鼎鼎大名，《碧蓝幻想》在 PC、手机上都能游玩，是一款较为正统的社交型 RPG。在游戏当中玩家可以自由选择男女主角，在遇到一名被帝国追捕的少女“露莉亚”后，展开了一场在苍空之下的冒险。在 PS4 平台上登陆的本作，便是继承了这个世界观并以更加精美的画面呈现苍之世界的游戏。

TIPS：《碧蓝幻想》原名为GrandBlueFantasy，简称为“GBF”。国内玩家根据其首字母与游戏消耗精力的程度亲切地称其为“肝报废”。

使用技能战斗的爽快A·RPG！



负责开发本作的是大名鼎鼎的白金工作室，从最新公开的演示视频中可以看出战斗依然发挥出了白金的强项，华丽的战斗技能、流畅的动作，光是看便能让人感到热血沸腾。本作还强调多人组队，在4人一队的战斗中，单机模式下除玩家操作的角色以外，另外3名队员都是AI操作，而本作已经确认支持4名玩家组队的联机模式！

◀官方公布的与哥布林骑士的战斗画面，角色们不单可以使用技能，还有高威力兼华丽演出的奥义，可以说完美继承了原作的精髓。



▲不同的角色拥有不同的动作与特性，队伍全员还可以通过连锁技能使出连续攻击。



▲帅气的奥义演出！

陌生而又熟悉的苍空世界！

在本作的世界观中，有着许多与人类不同的种族，比如拥有兽耳的种族、体型非常小的种族等等，这些造型各异的种族分别居住在不同的岛屿里，形成一个个拥有不同文化的城镇与国家。据白金工作室的开发人员所说，本作为了表现出原作的世界观，在开发期间一直保持与Cygames的紧密合作，目的就是为了让玩家能更深入地品味原作的故事。





▲骑空士们可靠的搭档飞空艇！看起来非常有安全感。

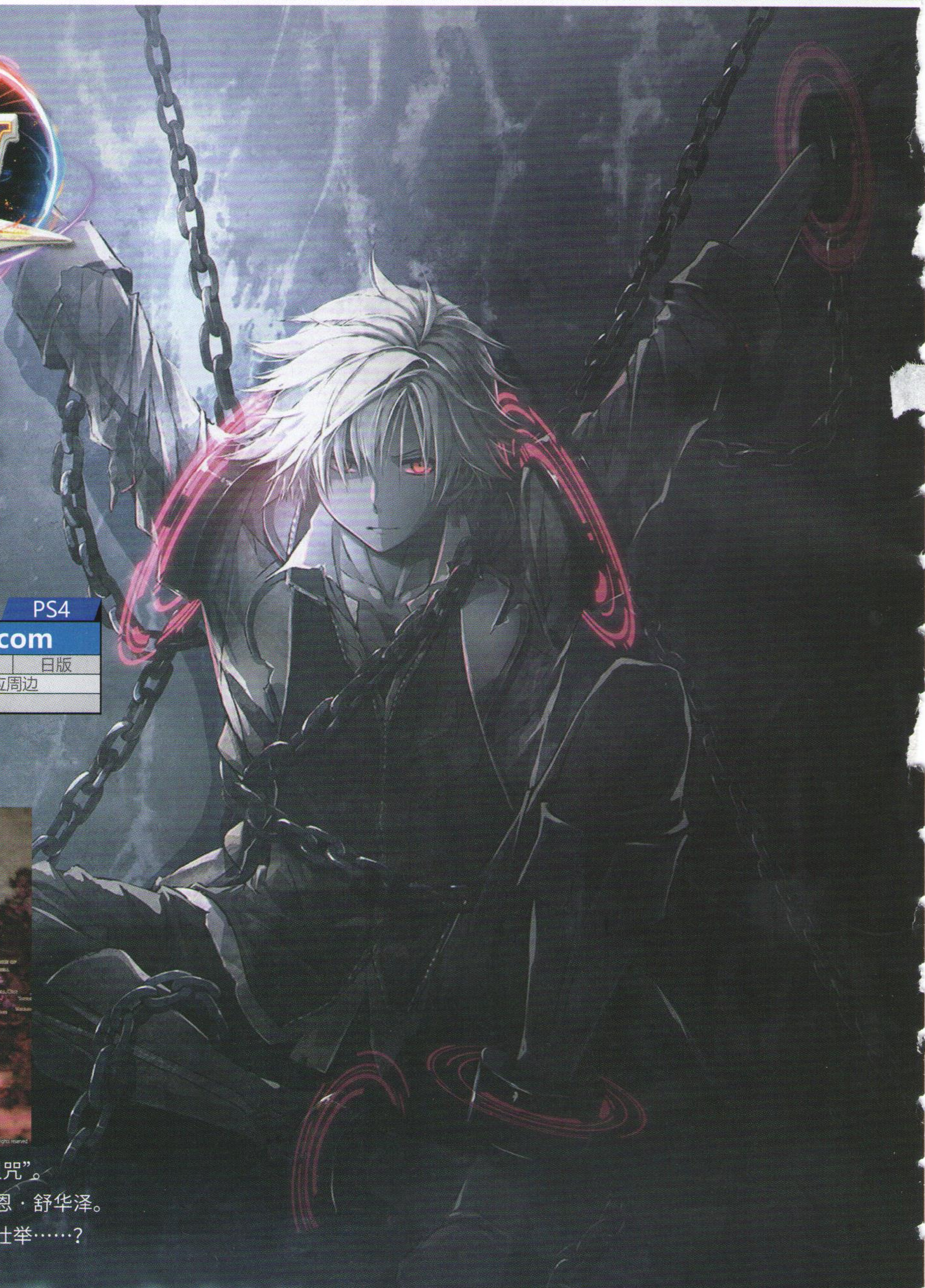
◀演示视频中让人感到惊艳的街角一景，就连NPC的建模都做得颇为精细。





◀▲怎么少得了与巴哈姆特交战的场景呢？相信极有魄力的BOSS战演出也是本作的一大看点。

文 秋沙雨 美编 Juxi



THE LEGEND OF HEROES

閃の軌跡IV THE END OF SAGA

センノキセキIV ～ジ・エンド・オブ・サーガ～

每年的 12 月下旬是 Falcom 的股东大会召开时期，同时也是他们公开新作情报的时刻。今年发售的《闪之轨迹III》再次迎来当年《空之轨迹 FC》或《闪之轨迹》初代作那般“未完待续”的结局，让玩家为这中断的剧情暴跳如雷，同时也盼望着续作早日到来。在 2017 年的股东大会上，Falcom 正式宣布《闪之轨迹IV》将于 2018 年秋季问世，看来 2018 年的“十一”黄金周又要被 Falcom 给承包了。

※ 本前线内容涉及《英雄传说 闪之轨迹III》的剧透。

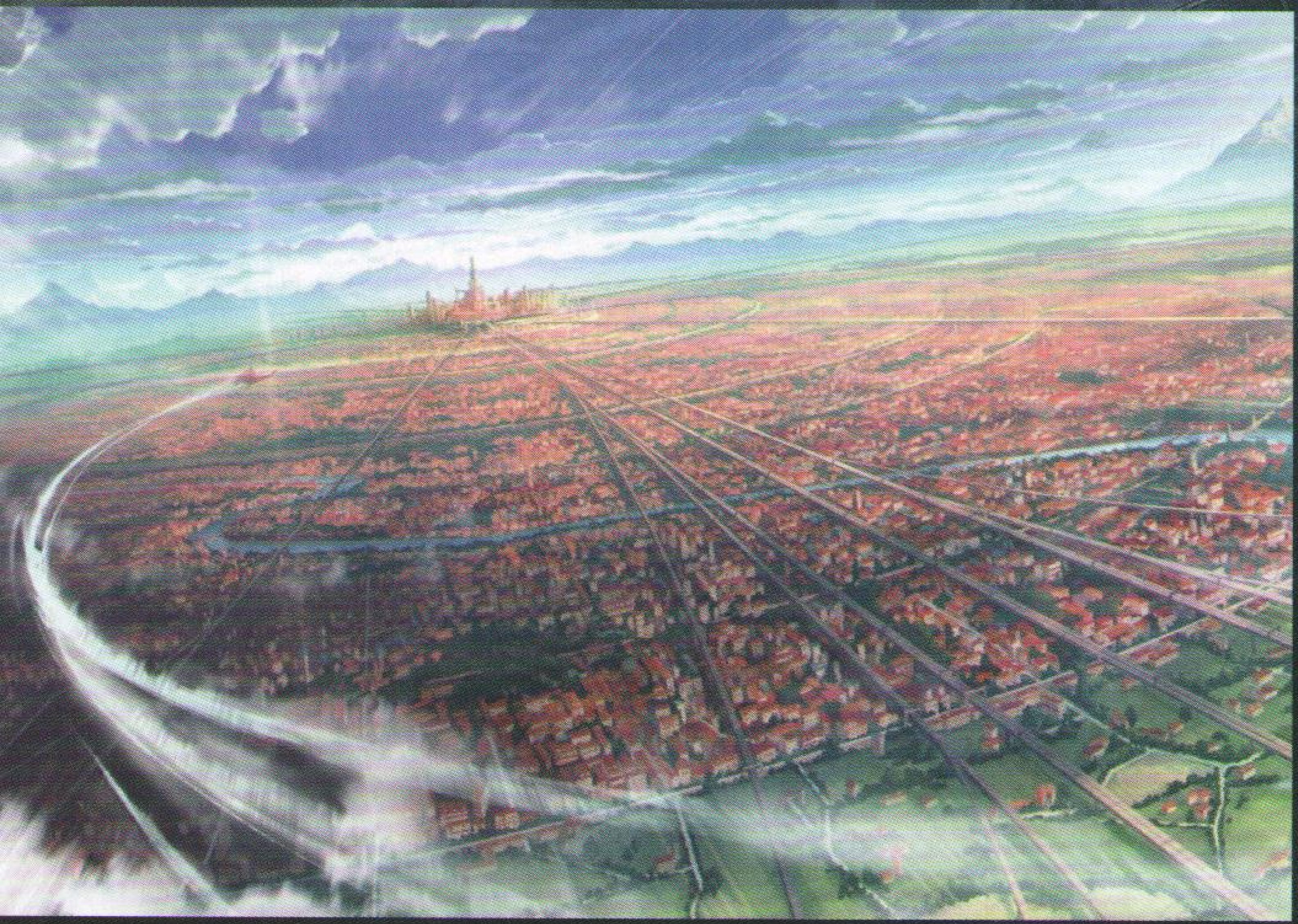
		PS4	
英雄传说 闪之轨迹IV		Falcom	
英雄传说 闪の轨迹IV -THE END OF SAGA-		角色扮演	日版
2018 年秋季	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

故事背景



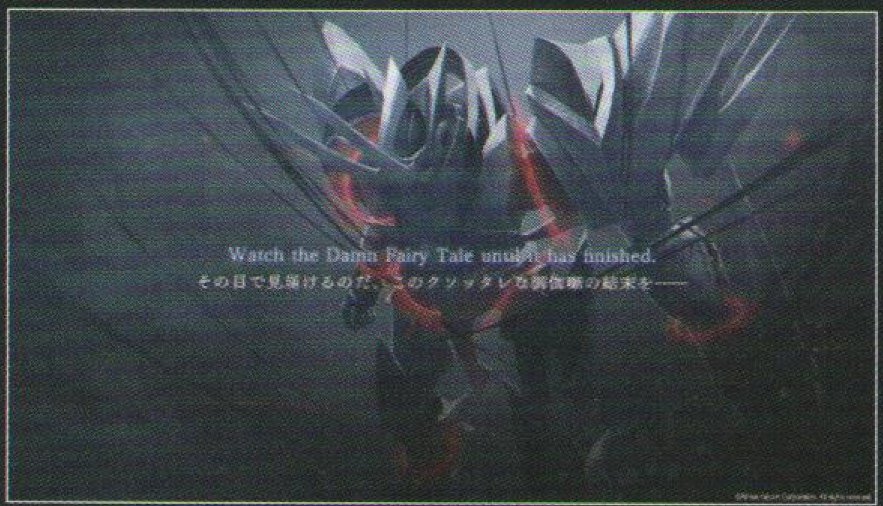
因为“巨硕黄昏（巨イナル黄昏）”发动而播散到帝国全境的“诅咒”。被暴走的鬼之力所吞没，甚至连自我都失去了的“灰之骑士”黎恩·舒华泽。在世界迈向终焉的时刻里，剩下的新旧“VII班”会完成什么样的壮举……？

“《轨迹》系列”帝国篇最终章



2013 年《英雄传说 闪之轨迹》于 PS3/PSV 平台发售，正式开启了埃雷波尼亚帝国的篇章。帝国篇的线索从 2007 年发售的《英雄传说 空之轨迹 3rd》里便早已埋下，利贝尔王国篇正式结束之后迎来的是克洛斯贝尔自治州篇虽说叫人意外，不过在《闪之轨迹 II》的外传与《闪之轨迹III》里已经正式将两个篇章正式关联了起来。《零之轨迹》、《碧之轨迹》和《闪之轨迹》前两作的时间进度是并行的，从《闪之轨迹 II》的外传开始，才正式将时间向前推移。

在《闪之轨迹III》最终章里，新旧VII班为了阻止三方势力企图唤醒“巨硕之力（巨イナルー）”而进入了漆黑星杯之中，最后直面的是因巨硕之力的诅咒而被污染的无名圣兽，米莉安为了保护黎恩和艾尔缇娜而死于圣兽之手，变成了终末之剑。发狂的黎恩使用终末之剑杀死了无名圣兽，因为圣兽的死亡而满足了开启黄昏的条件，包括被帝国吞并的诺森比亚、茱莱、克洛斯贝尔在内的帝国全土被诅咒吞没，之后故事便中断在了“铁血宰相”奥斯本唤回黎恩理智并掐住他的那一幕。



◀伴随着最终章预告文字一起出现的是被束缚起来的“灰之骑神”瓦利玛。

©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

制作人访谈精选

●《闪之轨迹Ⅳ》既是“《闪之轨迹》系列”的最终章，同时也是从《空之轨迹 FC》开始至今 8 部系列作品的一个休止符。以帝国篇的结局作为休止符是从《空之轨迹 FC》时期就已经决定了的。

●在这一阶段（从《空轨》至《闪轨》）的故事告一段落之后预定会以新的舞台展开新的故事。

●在本作游戏的 LOGO 里蕴含了从《空轨》到《闪轨》的所有印象要素在其中。

●特务支援课的原班人马在本作里将会为了迎来《碧之轨迹》最后的结局（《碧轨》结局 2 年后的克洛斯贝尔解放）而展开行动。铃在本作里的动向与在第 2 分校就读的提妲以及她的故乡克洛斯贝尔有关。

●《闪之轨迹Ⅳ》的故事开始时间点以及“黎恩还会不会是主角”都是值得关注的部分，除此之外在黎恩被囚禁的期间里其他角色身上所发生的事也是本作的关键要素。

●本作故事开局的角色队伍将会让玩家大吃一惊。

●支线委托系统依然健在。

●本作的可操作角色数量将会超过《闪之轨迹Ⅲ》，成为系列史上可操作角色数量最多的作品。

●将会沿用前作里首次登场的勇气指示（ブレイブオ - ダ -）和破防（ブレイク）等系统，并且不断进行平衡性调整。



▲在《闪之轨迹Ⅲ》本篇时间线的第 2 年克州将会迎来早在七年前就已经“预告”过的圆满结局。

各方动向

※ 下文简称：碧之轨迹→碧轨；闪之轨迹Ⅱ→闪轨 2；闪之轨迹Ⅲ→闪轨 3；闪之轨迹Ⅳ→闪轨 4。

在 2017 年 12 月，《闪之轨迹Ⅳ》的官方网站开张，同时放出了几张耐人寻味的游戏截图，在图上可以看到令人怀念的或者是熟悉的面孔，他们的登场或者是新装束又将代表着什么呢？

克洛斯贝尔的走向



◀遥望着兰花塔的罗伊德和艾莉。

罗伊德早已在《闪轨 2》外传里作为可操作角色登场，而同为特务支援课老成员的缇欧和兰迪也都在《闪轨 3》里作为限时可操作角色亮相，久久未露面的艾莉自然让粉丝们为之心急，这次新截图的公开也算是让大家安下心来了。不过和《闪轨 3》里换上了新装的缇欧和兰迪不同的是，罗伊德和艾莉仍旧穿着当年的制服。

在《闪轨 3》第 3 章里黎恩的老师云 · 卡法伊在给黎恩的信件里提到过最快会在半年后回到帝国，届时如果黎恩心中没有迷茫的话，就会将传授他奥义。第 3 章的时间点正好是在七曜历 1206 年，云老师的归来早的话会是 1206 年年末或者是 1207 年年初，而七曜历 1207 年正是《碧轨》结局里预告的克洛斯贝尔从埃雷波尼亚帝国中获得解放的时间点。因此《闪轨 4》里帝国内各方势力与特务支援课众人之间如何进行联动，也许就是克洛斯贝尔解放的关键。



▲在《闪轨3》第2章结尾登场的罗伊德，较之《碧轨》和《闪轨2》外传，头发长了一些。

来自利贝尔的少女

在新公开的截图里形象与系列历代作品相比变化最大的便是玲。根据《闪轨 3》里提妲的回忆，玲目前正在杰尼丝王立学园就读，同时还参加利贝尔王国蔡斯工房和游击士协会的协助工作。和提妲一样，昔日萌萌的萝莉已经成长为亭亭玉立的少女。

在《闪轨 4》里登场的玲已经换了新装，站在克洛斯贝尔的米修拉姆广场里。虽说根据《闪轨 3》的经验来看，宣传期里公布的截图场面是否会在游戏里真正出现还是一个谜，不过至少能让玩家们获得 2 个信息：玲将会登场，以及可以前往米修拉姆。在《闪轨 3》里玩家能够在克洛斯贝尔的大部分地区行走，不过由于主线限制，无法前往米修拉姆，现在看来这一遗憾能够在《闪轨 4》里得以弥补。除了这些内容之外，还有一个让粉丝们关心的问题——既然玲已经登场了，那么艾丝蒂尔和约修亚有没有机会能够在《闪轨 4》里登场呢？

在《闪轨 3》里可以从提妲和阿加特的口中得知，艾丝蒂尔和约修亚因为身分的原因无法进入帝国，所以阿加特、提妲以及在第四章里已经和奥利维特见面但还未在主线里露脸的雪菈等人替他们来到了帝国里，不知道玲是否因为一样的理由而来到了帝国或者是克洛斯贝尔。



◀身在米修拉姆的玲。





◀▲《闪轨3》主线插图以及付费DLC饰品里可以看到玲身穿杰尼丝王立学园校服的样子。

小贴士 《闪之轨迹Ⅳ》截止至 2017 年的开发进度为 45%。

铁机队的动向

《碧轨》里曾与特务支援课对战的铁机队3位成员终于在《闪轨3》里集体亮相，她们是效忠于结社第Ⅶ使徒“钢之圣女”阿瑞安赫德。在《闪轨3》的主线里简短地提及了3人的出身，和活了200年以上的阿瑞安赫德不一样，铁机队的3人都是现代的女性。杜芭莉是失去了故乡和家人的小贵族家族千金，恩涅亚出身自克洛斯贝尔篇的黑幕之一“D∴G教团”，艾涅丝是曾经隶属于游击士协会的武术流派后人，三人都是因为阿瑞安赫德的人格魅力而将其奉为“主人”，成为铁机队的成员，参加结社的各种行动。在《闪轨3》里，三人对于黎恩以及新旧Ⅶ班成员来说也是一大强敌。


▲面对“巨硕黄昏”的降临而陷入迷茫的三人。

不过在游戏结局，面对“巨硕黄昏”降临而播散诅咒的场面，三人也开始对阿瑞安赫德的愿望以及自己所参与的行动产生动摇。在《闪轨4》新公开的截图里，艾涅丝和恩涅亚仍旧是身着盔甲的打扮，而杜芭莉却换上了全新的便服，与两人背对而立，这也叫粉丝们不由得在想：杜芭莉会不会是《闪轨4》的新队友之一？


▲身穿铁机队盔甲的艾涅丝、恩涅亚以及身穿便服的杜芭莉。

故人


▲身在疑似“星辰之间”空间中的克洛。

《闪轨3》的终章里，地精手下的神秘失忆男子苍之齐格飞因为“巨硕黄昏”的降临而恢复了记忆并且露出了真容——尽管说早在苍之齐格飞这个角色公布并且在PV里说话了之后此人的身分就早已被粉丝们一眼看穿，不过当熟悉的名字标识和说话语气再次出现的时候还是不由得叫人激动万分。在游戏最后的出演角色名单里，苍之齐格飞的位置已经正式被换成了克洛·安布斯特的名字。


■《闪轨3》里取下头巾之后的克洛还真叫人有些不敢认。

目前《闪轨4》入队（归队？）呼声最高的角色之一便是克洛·安布斯特，其中的原因不仅仅是因为他的人气，《闪轨》初代作里克洛本身便是可操作角色，在《闪轨2》的对战绯之骑神一战里也是初次实现了两台骑神的共同作战。

考虑到《闪轨3》终章之后的势力图变化，《闪轨4》里玩家需要面对的将会是结社和黑之工房两个势力4台骑神，从战力角度来说继续让黎恩带着学生们的机甲兵来对抗显然会比较吃力，如果克洛的“苍之骑神”奥尔迪涅能够入队的话就能很大程度上平衡一下战力差。毕竟，在《闪轨2》对战绯之骑神的战斗里Falcom还特地为两台骑神制作了专用的协力必杀技“合之太刀·苍霸十字斩”，如此帅气十足的必杀技只能用在一场战斗里用未免也太可惜了一些。

再加上在《闪轨2》后来的游戏版本更新里追加了让玩家能够操作克洛的道具，等于说是克洛已经有了以双刃剑为武器时的动作建模和战斗指令。从《闪轨4》这次公开的游戏截图里可以看到克洛再次用回了《闪轨2》里的双刃剑，至于在苍之齐格飞时期时所使用的双枪何去何从，广大粉丝们表示《闪轨3》里尤娜所使用的“切换战斗模式”机能可以作为一个不错的解决手段，更何况在《闪轨3》发售前制作人近藤季洋就曾经说过“切换战斗模式”并非尤娜的专用功能。

在《闪轨3》里克洛恢复记忆后和“地精之长”阿尔贝利希的谈话里已经明显透露出，他本人已经不再和身为苍之齐格飞时一样是地精的手下。


■《英雄传说 空之轨迹3rd》的“星之门13”。

在《闪轨4》官网里公开的这张克洛游戏图中，可以看到克洛身处于一个背景是蓝色网状并且有边角的空间，玩过《英雄传说 空之轨迹3rd》的玩家们也许对结社“噬身之蛇”众使徒以及盟主现身的“星之门13”剧情有印象，其场景构造和《闪轨4》里克洛身处的空间十分相似，但是在细节上又有些差异。这个场景里出现克洛就令人遐想联翩，不过之前也提到过，宣传期里公布的截图场面不一定会在游戏流程里出现，在可信度半真半假的前提下只会叫人担心会不会和《闪轨3》时一样被官方“溜粉”。

魔女与骑士


▲身处于绯红空间里的“魔女之长”，罗赛莉亚。

要说到《闪轨3》里旧Ⅶ班成员里最出乎意料，莫过于艾玛的真正出身以及盖乌斯的身分变化。从《闪轨》初代作的时候开始当“《轨迹》系列”粉丝们得知帝国里有吸血鬼相关的传说时，就推测了游戏里登场的“《赤月的罗赛》系列”小说主角“罗赛”原型人物将会在帝国篇里登场，毕竟游戏里的另外一部小说“《红耀石》系列”的主角“托比”就有参照的原型人物。


▲艾玛握着长杖时顶端的辉石变成了和她相近的紫色。

罗赛莉亚简称为罗赛，是帝国的两大至宝之一“焰之至宝”的眷属魔女一族族长，和其他身为普通人类的魔女不同，罗赛是不老的吸血鬼，至今已经活了800岁。她同时还是养育了艾玛与结社第Ⅱ使徒“苍之深渊”薇塔的魔女一族长老。在《闪轨3》流程里数次出手协助黎恩等人的行动，直到第4章和最终章才正式公开身分。

在最终章进入漆黑星杯前，罗赛将自己的长杖交付给了艾玛，不过在《闪轨3》公开的截图里，可以看到罗赛手上依然拿着那支长杖，而且身处像是《闪轨3》第1章和第3章里她独自出现在黎恩面前时的空间里。在“巨硕黄昏”被唤醒的条件下，身为“焰之至宝”末裔的魔女一族会如何行动，也许会是故事的关键之一。出身自罗赛门下之一的另一位魔女薇塔站在了赞同“黄昏计划”的结社成员对立面，加入了由缪泽所领导的“白色大地起义军”，从立场上来说，也许会和缪泽身处的Ⅶ班等人并肩战斗也说不定。


▲目睹巨硕黄昏降临的罗赛与汤玛斯。

在《闪轨3》最终章里，罗赛和星杯骑士团守护骑士第二位“匣之术士”汤玛斯合作将新旧Ⅶ班的成员一同送入了漆黑星杯之中，但是仍然阻止不了巨硕黄昏。在前往漆黑星杯之前，汤玛斯托罗西努处理其他事务，其中罗西努有提到赫米斯菲亚——在《碧轨》里活跃的特务支援课成员兼星杯骑士团守护骑士第九位“苍之圣典”瓦吉·赫米斯菲亚。出现在《碧轨》结局CG里的瓦吉能否露面，就让我们拭目以待吧。



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 内森　■出自《小小合金》
■Coser 马修　■插画 西达cida

视频黄金眼
http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

九张羊皮纸
Nine Parchments



NS/PS4

[20]

■Frozenbyte　■动作射击
■2017年12月5日　■中文版

游戏简介：本作是《三位一体》开发商Frozenbyte推出的双摇杆射击合作游戏，讲述了一群学徒魔法师趁学校遇袭，寻找丢失的九页法术秘籍并以此来完成他们的魔法书的故事。本作将双摇杆射击操作与PRG元素融合在一起。

·多人合作　·视觉系

优点
· 画面精美
· 多人游玩乐趣多

缺点
· 探索要素不足
· 玩法单一
· 联机体验差

本作美轮美奂的画面使得每个场景带来的观感都魅力十足。在玩法上套上了魔法相生相克的元素，但实际还是传统的双摇杆射击，与“《魔能》系列”深度相差甚远。角色有不同服装和天赋技能树，却只提升人物属性，每名角色天赋树也没有太大区别。敌人种类稀少，关卡是没有探索的一本道，后期较枯燥，联机模式有改善，但网络状况糟糕，加上游戏没有完善的存档机制，极易造成玩家进度丢失。**无论系统还是场景中被空气墙阻挡的场景，都可以看出本作完成度很低。**



▲精美的世界，酷炫的魔法。

魔幻风格的精美画面搭配上各种绚丽的魔法，本作的画面表现颇具视觉冲击力。游戏的流程不长，后期的玩法集中在了装备和人物的解锁上。对于本地四人游玩的支持使得本作非常适合和朋友同乐，诸如友军伤害的设定也让多人游玩的乐趣进一步上升。部分NS版玩家遇到的存档丢失BUG急需解决。

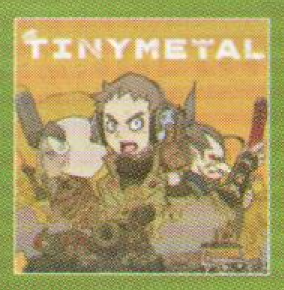
和开发组之前的作品“《三位一体》系列”一样，本作真正出彩的还是多人模式，在多人模式下玩家可以获得如同《魔能》般欢乐的互坑体验。相比起来单机模式则要显得要薄弱很多，关卡设计中规中矩，没有太多出彩的地方，建议还是找个小伙伴来一起合作闯关。

VG评论 COMMENTS

sztx0526 评《九张羊皮纸》
对新手来说操作难了些，但上手后还不错，能找几个朋友一起玩是最好的。

梦境 评《九张羊皮纸》
游戏的画面和音乐还不错，但射击全手动，敌人走位又骚又快，玩起来比较吃力。

小小合金
Tiny Meatal



NS/PS4

[22]

■AREA35　■策略战术
■2017年12月21日　■日版

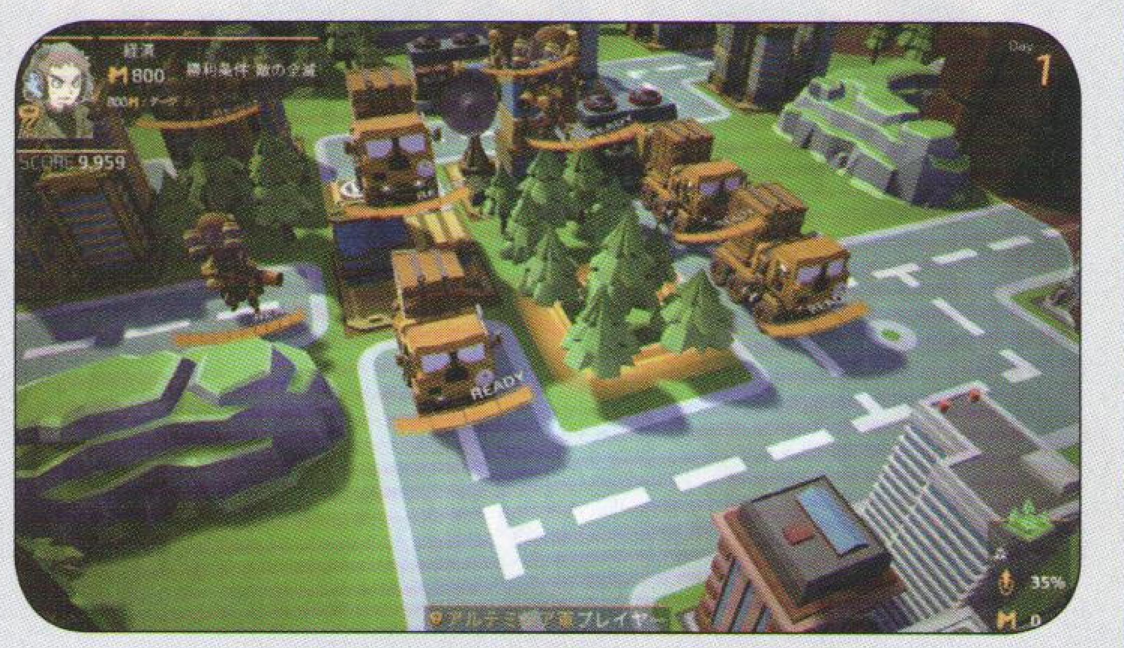
游戏简介：本作是一款标准的军事回合策略游戏，管理有限的资金，生产各种陆空战斗单位，去占领城市获取更多资金的同时，利用不同造价、作用、战斗力的单位以及各种地形与敌人战斗，最终夺取战斗的胜利，非常考验玩家的策略战术。

·军事策略　·经典致敬

优点
· 优秀的关卡设定
· 原创战术系统
· 二周目更有挑战性

缺点
· 没有海战内容
· 车辆单位行动过慢
· 电脑不会用新系统

作为致敬“《超级大战争》系列”的本作，虽然没有海战让人遗憾，但很多关卡设定还是不输给原作。**英雄单位、隐藏关卡、二周目以及冲突模式也都大大增加了游戏的收集乐趣和挑战乐趣，**更有一齐射击和突击这样全新的指令来增加游戏的策略性，但不足也同样在此：只有玩家用而电脑方不用，多少显得有些欺负人。而无法进入MX03的BUG、车辆行走过慢这些虽然不影响通关，但Steam版补丁早已放出10多天而主机版迟迟没消息，也着实让人不爽。



▲本作致敬了“《超级大战争》系列”，老玩家可以看到很多熟悉的要素。

本作在玩法和系统上与《超级大战争》一脉相承，并在此基础上加入了全新的玩法。但本作流程不长、兵种太少、平衡性较差以及海军直接缺席都让游戏的体验打了折扣，仓促的剧情也给人留下一种赶工的感觉。二周目时每个关卡的敌人配置都会发生变化，一定程度上弥补了关卡过少的问题。

本作是致敬《超级大战争》的一款作品，Q版人物与色彩明亮的场景看上去很舒服，战斗时由远及近的镜头也带来了不错的临场感。游戏的操作很简单，兵种与载具的设定也都颇为简洁，区别于常见日系SRPG中复杂的角色技能体系，本作的策略着手点在于多变的场景地形与行军布阵，虽然体验不同但同样有趣。

VG评论 COMMENTS

Johnzhang 评《小小合金》
《超级大战争》的精神续作，在当下这种类型的游戏已经不多了。

小白龙 评《小小合金》
没有海军，再接再厉吧。



系统讲解

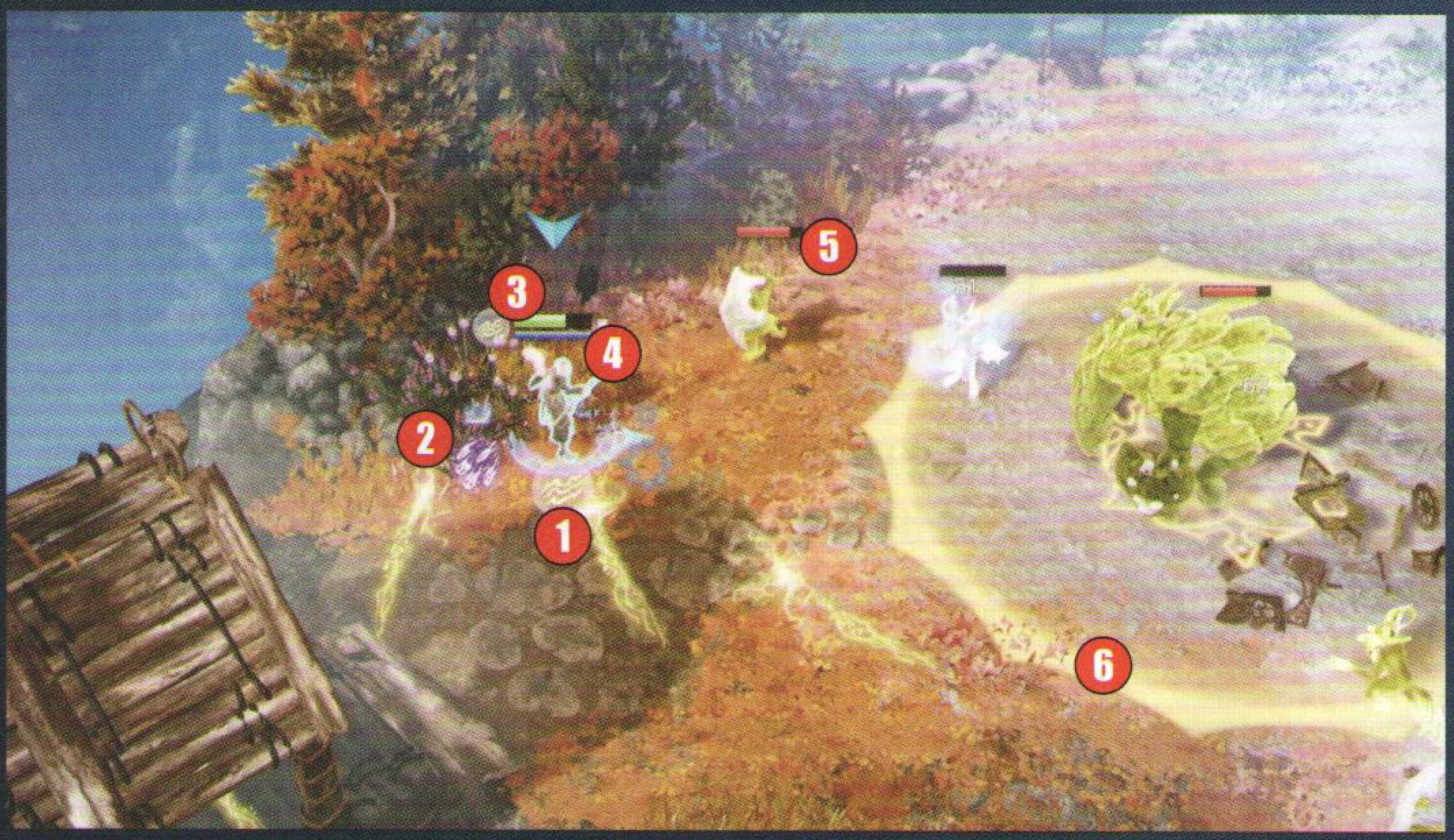
本作由曾开发过“《三位一体》系列”的 Frozenbyte 工作室带来的这款全新作品。玩家将扮演法术学院的学生，由于受到女巫的袭击，这些学生将要寻回九页法术秘籍，来完成法术书并击退威胁学院的强大敌人。本作采用了《三位一体》相同的画面引擎，每一帧画面都将是壁纸级别的美景。

游戏对应版本 1.0.0（build 2068）

九张羊皮纸		PS4 NS Frozenbyte
Nine Parchments		动作射击 中文版
2017 年 12 月 5 日	本地 1 ~ 4 人、在线 1 ~ 4 人	无对应周边
售价为：19.99 美元		

Steam 版已同步推出

画面说明



1：当前法术　3：生命值　5：敌人生命值
2：备选法术　4：当前法术法术值　6：敌人 BUFF 光环

操作列表

功能	NS 按键	PS4 按键	XONE 按键
移动	左摇杆	左摇杆	左摇杆
瞄准	右摇杆	右摇杆	右摇杆
切换法术	L/R	L1/R1	LB/RB
近战攻击	ZL	L2	LT
射击	ZR	R2	RT
移动法术位置	←/→	←/→	←/→
切换心情	↑/↓	↑/↓	↑/↓
瞬移	Y	□	X
装备栏	X	△	Y
跳跃	A/B	○/×	A/B
加入游戏	+	触控板	VIEW 键
菜单	-	OPTION 键	MENU 键

© Frozenbyte Oy

法术指南

由于本作法术系统太过混杂，没有较为系统的分类指引，因此下文系统部分以笔者个人归纳进行讲解。

基础设定

在战斗中如果玩家快速地击杀多名敌人，会掉落绿色或者蓝色的三叶草，这些三叶草能在战斗中回复玩家的生命法力。瞬移每 10 秒回复一次，可以连续瞬移两次，在每次战斗结束后瞬移 CD、生命、法力都会回复至满。



法力与冷却

看到本作的设定与玩法，相信不少玩家会联想到《魔能》系列，不过本作并没有那么复杂的设计，更多是一个双摇杆射击游戏。初始角色拥有 3 项法术，这些法术相互独立，直接使用射击键即可释放，随着游戏的进行玩家最终可以学会 9 项法术。

不像《魔能》那种狂轰乱炸，本作玩家拥有法力这个数值，影响释放法术的次数，而每一个法术都拥有自己独立的法力槽，因此快速地切换适宜的法术不断进行攻击是本作提升输出量的主要方式。



属性相克

本作同样拥有属性相克的概念，不过非常基本：生命对应死亡，火焰对应寒冰，闪电对应蒸汽。使用法术攻击对应属性的敌人或者护盾会造成双倍伤害，而同属性的则完全免疫。玩家控制的主角没有属性设定，只需要考虑用什么属性能打出伤害即可。实际游戏中其实只要避免同属性输出外，法术的强弱还是要看法术的范围以及输出比率高低而定。

此外敌人还会有 1 至 2 个属性抗性，被抵抗的属性法术只能造成一半的伤害，而拥有彩虹护盾的敌人则免疫所有法术，只有近战攻击和魔箱法术能对其造成伤害。

物品解锁

本作需要解锁的物品繁多，随着流程的推进与收集能够完成大部分，而人物形态的解锁需要玩家在战斗中满足一定条件，饰品的解锁则是场景中的宝箱随机获得。



●法术解锁

每名人物的不同形态都会有不同的初始法术，而每次收集到残页可以选择一个新的法术。其中大部分基本法术每个人都可以通过收集残页学会，而小部分强力的法术为人物限定，例如“魔咒火球阵”、“闪电图腾”等，“魔箱”则要通过解锁最后一名人物“阿玛迪斯”才能解锁。

TIPS： 与其他联机的话，你的进度会被强行同步到联机关卡。

●人物解锁

初始游戏仅有两名人物，在剧情中通过完成不同的试炼可以依次解锁另外五名学生，最后一名人物“阿玛迪斯”是二周目的试炼中才能解锁的彩蛋角色。

每名角色又拥有 4 套服装，每个服装都有各自的技能树和初始法术，人物等级共通。第二、三形态需要玩家在游戏中满足特定条件方能解锁，而一旦完成后回到主菜单即可触发游戏保存，这样可以大胆的解锁一些危险条件。如果有多手柄的玩家，一些条件的解锁就更为方便了。



属性法术获得

每一名角色其中一套服装条件都有“获得不同 / 相同元素的法术”这一项，但玩家并不需要每一名角色通过一遍游戏来解锁。在单人收集完全部的九个法术后，这时使用其他手柄加入，新玩家可以直接自由地选择 5 次法术来解锁需要的条件，这样一次通关算上 1P 玩家，就可以一次解锁四名角色的服装条件。全成就共计需要三周目，在此之前就可以将所有服装解锁。



借刀杀人

游戏中有一种会释放冲击波的巨拳怪，利用这名怪物可以很容易的造成一次战斗中敌人自相残杀 5 次。

1500 点伤害

火 / 冰 / 死 / 电属性的法术都需要达成 1500 点伤害，这里 1500 点伤害指的是按下射击键以后一次造成的伤害，也就是说那种持续释放的技能伤害是可以叠加的，因此难度并不高。四个属性的法术推荐弹幕类、喷雾类、图腾类。高难度下多名玩家还可以增加场景内的敌人数量，只要找到一波适合的战斗关卡，利用多手柄调出拥有不同属性法术的玩家可以一次性全部完成。



当头棒喝

这里的重击指的是暴击的意思，利用一些瞬移加暴击率的法杖，选择新游一路瞬移近战攻击过关很容易就能解锁。

重拳出击

其实在解锁了“阿玛迪斯”后，使用法术魔盒就能直接秒杀大部分的敌人。

流金色

在极限难度下完成所有角色的试炼便可以解锁，参照下文的流程部分。其中“流金色格斯兰”和“流金色阿玛迪斯”是极限难度限定的试炼，并且失败了无法补救。

全羽毛试炼收集流程

下文敌人分布以普通难度为准，羽毛并非奖杯相关的收集品，但是收集一定数量对于解锁服装奖杯都有很大的帮助，因此建议收集，实在麻烦的可以跳过，121片羽毛全部收集完成后可以获得隐藏奖励（PS4版存在BUG只能收集120片羽毛）。



法术师施法考试

游戏开始后，随着扫把的指引，沿途调查“？”触发操作教学。本关仅有一根羽毛，就在遇见扫帚的场景中。使用瞬移追上扫帚的话虽然没有了指引，但可以获得法杖“宁姆的法术扫帚”。之后来到靶子前进行战斗教学，之后一路向前，大门前还有一个宝箱（随机物品），进入大门触发剧情完成本关。



■遇见扫帚

硌脚的沙子



■羽毛2



■羽毛3

完成第一场战斗后，从高台落下下方便能看到羽毛1。左下图位置，跳上石块可以看到羽毛2。在走过第三座木桥，乘上电梯时能看到羽毛3。跨过断桥，从高台上落下后场景内会有一名施加护盾的精英怪物，击败后可以获得“鲁多弗斯的月形法杖”。进入洞窟后，在有一块独立于中间的圆形平台东北方向，可以看到羽毛4。从山洞出来后，下方便能看到羽毛5。



■羽毛4

别忘了带沙滩带

跨过第一个断桥后，消灭一群自爆骷髅虫便能看到羽毛1。跨过第二个断桥后，圆形平台的正中间便是羽毛2，离开圆形平台后还能看到羽毛3。下图处有一条小路，可以看到羽毛4。出口的西南方向，羽毛5躲在红色的树叶背后。



■羽毛4



■羽毛5

谁想吃海鲜?

第一场BOSS战，都是一些考验玩家走位的简单招式。BOSS会根据玩家站的位置从天上掉下毒液，随后朝玩家喷射火焰射线，只要保证左右移动，尽量让毒液集中在区域的一侧，然后利用瞬移可以很容易地躲避火焰射线。离开后还可以三选一学会一个新的法术。



法术师拒绝晒黑

这个关卡会有许多元素爆桶，注意场景的北侧树下隐藏着羽毛1。从高台上跳下，穿过石门，在一个圆形场景消灭敌人后，北面石头背后藏有羽毛2。当剧情提示你跳下平台时，消灭所有敌人东北方的铁门便会打开，而西南方向能看到羽毛3。在进入浅水区后，一个船骸处跳起来能获得羽毛4。上电梯后，利用场景中的冰爆桶能快速击杀几只赤焰野猪，场景的西南角能获得羽毛5。



■羽毛1



■羽毛2

好运贝壳



■羽毛2

从第一个高台落下便能看到羽毛1。上电梯消灭敌人后，东北角的悬崖边能看到羽毛2。在两座木桥中间能发现羽毛3，不会错过。进入洞窟后，

门口右手边便能看到羽毛 4。从高台落下，北面能看到羽毛 5。


■羽毛 4

暮日度假村

从这关开始敌人会有附加的属性。在走过木桥上台阶后，羽毛 1 躲在树叶的背后。进入洞窟必经之路能看到羽毛 2。下一个场景中间的火炬上方还有羽毛 3。上电梯后顺着坡道朝左走，羽毛 4 躲在正中间的植物丛中。出口的北面有羽毛 5。


■羽毛 5

突遇格斗场

本场为特殊战斗关卡，玩家周围会布满传送门，会依次有数名火、冰、电属性的野猪冲出来并从对面的传送门离开，玩家需要抓准间隙消灭所有敌人方能过关，推荐能减速、控制、持续输出的法术。



向冻原进发！

消灭第一波敌人后，高台边上便能看到羽毛 1。从高台下来后，消灭第二波敌人，东南角能看到羽毛 2。在遇到通过一扇会关闭的木门后，北面的悬崖边便能看到羽毛 3。在从高台落下来到洞窟内时，下图位置会看到羽毛 4。往东南侧便能看到出口，出口的东面水上有羽毛 5。


■羽毛 2


■羽毛 4

夜幕降临冻原


■羽毛 2

出生点右侧便能看到羽毛 1。从木桥来到对面消灭一波敌人后可以获得羽毛 2。在从一条阴暗的小路朝东北方向移动时会有一大波敌人，消灭后正中间获得羽毛 3。乘坐电梯回到冻原后，中途能看到羽毛 4。一路前行会遇见一个雪人，保护雪人存活后可以获得“卡拉贝的冰锥”。在走过一段木桥后会有两名寒霜怪，消灭后西北侧的悬崖边能看到羽毛 5。在看到出口并滑下一段滑梯后会落在宝箱上面，前方就是出口。


■羽毛 4


■卡拉贝的冰锥

脚步颤栗


■羽毛 1

穿过断掉的木桥，消灭一只有火免疫光环的敌人后来到悬崖边便能看到羽毛 1。进入传送阵，接着朝北走，消灭了三名电属性的敌人后，冰河边上便能看到羽毛 2。继续前进能发现一把被冰封的法杖，用火焰法术攻击便能获得“马维克的引火法杖”。在遇见火冰两名巨拳怪，场景中有一条小溪自东北向南流动的场景处，南面的悬崖边能看到羽毛 3。接着从东南边的平台下落一个台阶，能看到对面的羽毛 4，如果跳跃失败直接从旁边的悬崖自杀来重新获得。接着乘坐冰块回到冻原场景，消灭一波敌人后从东南方向前往出口，下图位置对面能看到羽毛 5，需要使用瞬移获得。


■马维克的引火法杖


■羽毛 3


■羽毛 5



TIPS：对结冰的敌人进行物理攻击可以造成双倍伤害。

雪雕之峰

第二场 BOSS 战，残暴雪鹰的攻击方式很普通，首先会将场景用冰墙划分为多个区域，随后从天上射下冰属性弓箭，躲避起来不难，但如果没有持续伤害的法术会很难对其造成伤害。



越来越冷

出场后贴着南面的悬崖朝右走便能看到羽毛 1。走过木桥来到冻原后，东北面的悬崖能看到羽毛 2。下一波战斗的场景，南面可看到羽毛 3。进入冰雪洞窟后，第一次战斗的场景中间便能看到羽毛 4。下来后完成第一场战斗朝右走会看到一个有"！"的雕像，此时携带"马维克的引火法杖"便能进入试炼。玩家需要点燃沿路的火盆才能前进，如果没有火焰法术的话使用这把法杖的近战攻击同样可以点燃。一路消灭敌人便能看到新角色"余烬燃者"的尸体，靠近便可解锁。接着再次乘坐电梯下来，朝西南边前进，触发战斗的场景北面能看到羽毛 5，随后从西边离开关卡。





无垠雪堤



一路击败敌人，在左下图冰封瀑布的位置能看到羽毛 1。滑下第一段冰梯的时候不要急着继续前进，左边的山洞进去能看到羽毛 2。接着从高台跳到冰川上后，这里会有一个带"！"号的雕像，同样对应一个试炼。将武器换成"卡拉贝的冰锥"，调查雕像后使用冰法术熄灭场景中所有火盆。之后会有一场艰难的战斗，一定要确保自己拥有爆发输出且不是火属性的法术，同时本场战斗的中心还能看到羽毛 3（PS4 版的玩家由于 BUG，无法获得本羽毛）。开场优先将两名加血的敌人消灭，然后在通过走位消灭两只漂浮的狗头，剩下的野猪就没有什么威胁了。胜利后解锁角色"卡拉贝"。在有一颗枯木以及螺旋台阶的位置，枯木上方能看到羽毛 4，出口旁边的石柱上能看到羽毛 5。





冰封汪洋

出生点右侧便能看到羽毛 1。消灭一波敌人后下图位置能看到羽毛 2。通过断桥后消灭一波敌人，左边悬崖处能看到羽毛 3。平台跳跃部分，在跳过了两个小平台后，大平台的左上角能看到羽毛 4。出口的上方能看到羽毛 5。





冰河捣敌穴

又是一场无收集的战斗关卡，玩家需要同场面对 4 名精英敌人，敌人会以顺时针的循序依次登场。敌人的移动速度都很慢，场地很大，战斗难度很低。但是要额外小心左上角的新敌人，这名敌人会使用冰墙将玩家禁锢起来，并且会连续释放，看准机会后一定要立马使用瞬移逃离冰墙。



下探温泉谷地

第一波敌人消灭后便能看到羽毛 1。在走过向下的台阶消灭敌人后，场景的西侧能找到羽毛 2。到达一条向北拐的道路时，樱花树下能看到羽毛 3。接着继续前进，必经之路上能看到羽毛 4，这片羽毛的下一波战斗结束后，南面便能看到羽毛 5。







草木苍翠

出生点左边的水池边便能看到羽毛 1。从连续的两个高台落下后消灭一波敌人，东边能看到羽毛 2，而战斗场景的西南角能看到羽毛 3。在通过大门进入室内，然后再从高台上落下，消灭一波敌人后南侧能看到羽毛 4。在出口的位置，南边落下可以跳到一格小平台上，这里能看到羽毛 5。


■羽毛 2


■羽毛 4

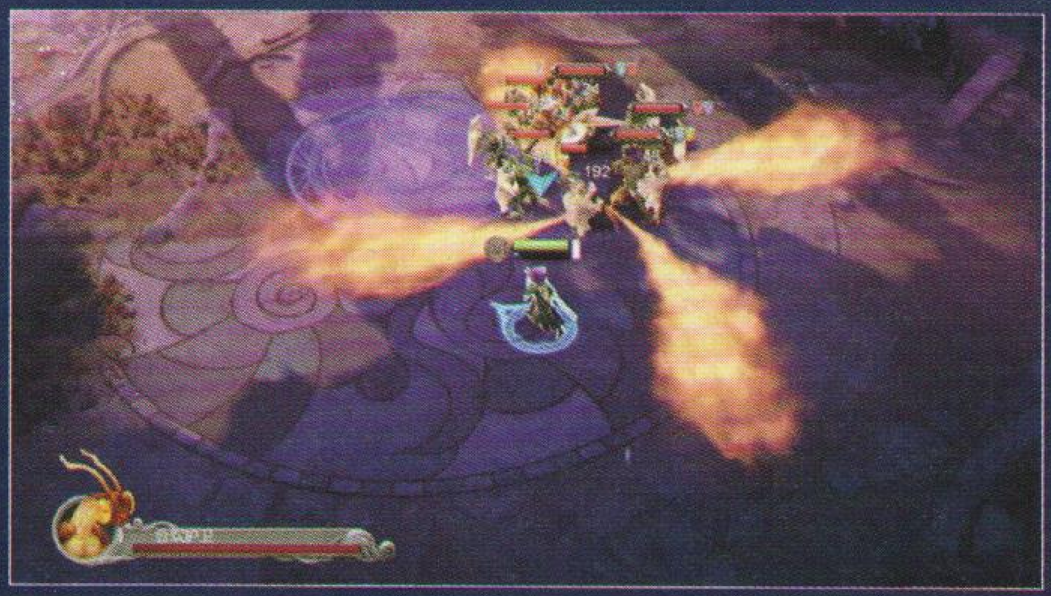
春日微光

出生点下面的桌子上能看到羽毛 1。继续前进，在触发了一群野猪敌人的场景，中间的柱子边上能看到羽毛 2。乘坐电梯下来后会有一场恶战，结束后右边的树木下方能看到羽毛 3。在乘坐电梯向上之前，电梯的南边能看到挂在高空的羽毛 4。上电梯后消灭所有敌人出口便会出现，出口的右上角能看到羽毛 5。


■羽毛 3

合欢树园

本关的 BOSS 会被大量护甲怪包围，射线类的法术无法造成伤害，而 BOSS 除了躲在其中使用法术攻击玩家外，玩家的法术击中 BOSS 还会不断回复周围护甲怪的生命值。因此找准角度击败周围的杂兵是应对这名 BOSS 的关键，只要清掉周围的一两只护甲怪战斗就可以直接对 BOSS 进行输出了。



温泉喷涌

第一次遇见两块会随着水流升高的平台时，第二个平台上去便能获得羽毛 1。乘坐水流电梯上来后，消灭一波敌人，走下第一段台阶左侧便能看到羽毛 2。接着从高台上下来后，能在一个圆形广场中间看到羽毛 3。继续前进来到有四个喷水平台的位置，南边能看到羽毛 4。当遇见精英怪时，精英怪的旁边便能看到羽毛 5。


■羽毛 1

极限试炼

由于一旦流程失误将无法回头，因此 PS4 版的玩家利用 S/L 方法能规避失败的问题，而其他版本的玩家便需要十分精湛的操作了。如果有其他玩家帮助你来保护小羊，那么这段流程会非常简单。

二周目极限难度情况下，在羽毛 3 之后的位置会有一个试炼雕像，玩家需要保护一只小羊安全地抵达出口。小羊的生命值不算高，并且会攻击敌人吸引仇恨，因此玩家一定要有足够高的爆发才能完成。

必备的法术有大型火球、闪电 & 死亡弹射、寒霜云、小型生命魔环，推荐的法术有小型火球、死亡法术球、冰片飞刀、闪电喷雾。玩家如果没有合适的法术可以接入 2P 手柄，会让玩家创建一个新角色并选择 4 个新技能，如果技能不合适，在还未创建人物的情况下退回主菜单可以刷新选择的 4 个新技能。

除了以上这些要点外，剩下的就是要快了，小羊的移动比较缓慢，所以尽可能的更快前往下一个战点。

除此外还有一个不确定的 BUG，就是在第二波敌人有闪电野猪的情况下，小羊触碰到闪电麻痹的瞬间，消灭野猪并立马瞬移离开可以使小羊定在原地不动。清理掉后面的敌人后再原路返回直到小羊说话后，小羊又会继续移动并安全地到达终点。





蜿蜒小径

消灭了两波敌人后，电梯边上能看到羽毛 1。在第二次乘坐电梯下来时，场景的两侧还会有两部电梯带来敌人，其中右侧的电梯上会有羽毛 2，接着玩家在乘坐左边的电梯继续向下移动。当玩家到达一个圆形水池的场景，水池的下边能看到羽毛 3。在下一个有圆形水池的室外场景，东南方向能找到羽毛 4。最后玩家需要通过传送阵爬上高塔，最顶层出口的左边便能看到羽毛 5。


■羽毛 2

舒缓温泉

在通过断桥消灭一波敌人后，登上台阶便能看到羽毛 1。接着向东边前进，跳下台阶会有一场战斗，战斗场景的西南方向能看到羽毛 2。跨过第二座断桥后能在场景中心看到羽毛 3，但在此之前会有一场恶战。继续前进，进入浅水滩便能看到左边的羽毛 4。走上木桥后，消灭第一波敌人便能看到羽毛 5。


■羽毛 2


■羽毛 4

TIPS：学生不知道怎么游泳。

空心暗礁

本关要迎战 BOSS 暗礁潜龙。它会在场景的上左右三个方向出现，场景中间会不时喷出三根水柱阻拦玩家，但是没有伤害。不过 BOSS 会使用大范围的死亡法术对玩家攻击，一般会用直线的死亡墙隔断场景，再使用不断向外扩散的法术攻击玩家。利用场景中的水柱可以躲避 BOSS 的攻击。



高地山林度假


■羽毛 2

在消灭了第二波敌人后，场景的东南角，羽毛 1 躲在树叶的背后。接着从高台落入水中消灭所有敌人后，注意场景的右侧，羽毛 2 隐藏在石头背后。下图即将跳下高台的位置，右上角有个台阶，跳上去可以看到羽毛 3。进入沼泽区后，消灭第三波敌人后，场景中有灯光的小屋右边便能看到羽毛 4。


■羽毛 3



接下来场景会开始下雨，消灭了几波敌人后雨会停下，这个场景的东边能找到羽毛 5。


■羽毛 5

保持警惕！

室内场景的入口便能看到羽毛 1。矮人雕像的下一个场景消灭敌人后，正中间便是羽毛 2。通过一条窄桥，有大量自爆虫的场景中间可以获得羽毛 3。接着走上西北方向的台阶，右手边便能看到羽毛 4。在看到电梯时，电梯右侧的矮人雕像下方能找到羽毛 5。


■羽毛 4

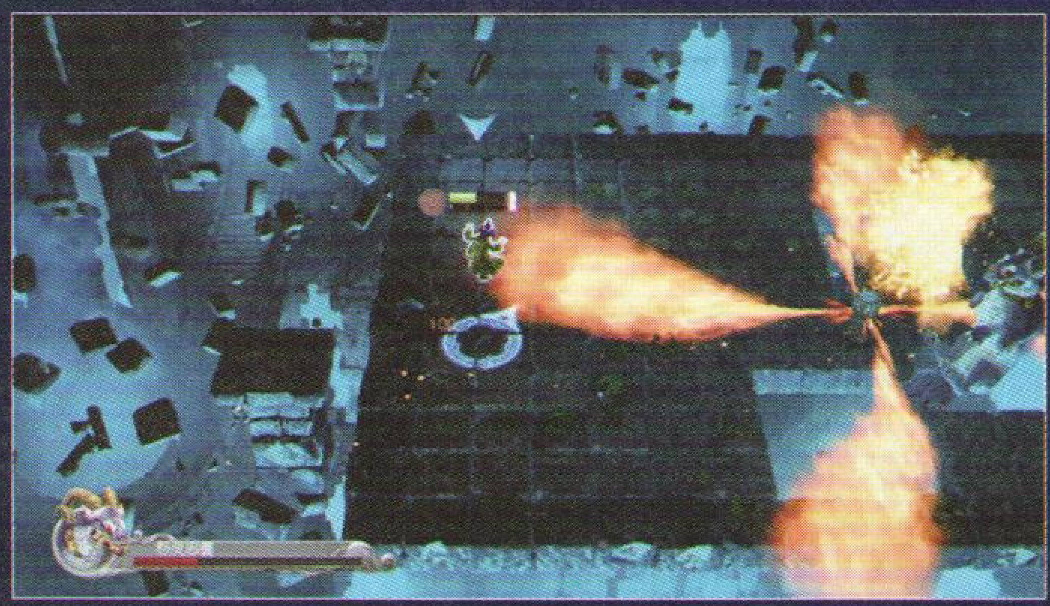
穿越绿荫谷地

出生点向前走便能看到羽毛 1。在遇见两名精英敌人的场景，东南角能看到羽毛 2。跳进圆形场景后，正中间便是羽毛 3，不会错过。下电梯后，断桥对面能看到羽毛 4，出口的右边则是羽毛 5。


■羽毛 2

诡异走廊

本场 BOSS 战相当有难度。首先怨灵恶兽会将玩家站立的区域消除，然后从缺失的洞中出现，并向玩家释放火墙，随后再消除一块区域。随着被消除的区域增多，还会出现的怨灵恶兽的分身。分身同样会释放火墙，如果没有足够的伤害在攻击之前清除分身的话，大量的火墙会直接秒杀玩家。



来趟矿车之旅？

乘坐矿车消灭第一波敌人后，场景的东边便能看到羽毛 1。第三次乘坐矿车消灭敌人后，从高台上落下，高台的正下方隐藏着羽毛 2，同时还能看到对面的羽毛 3，从高台上往下落便能获得。接下来玩家会遇到一个试炼雕像，但是本试炼需要获得通关武器才能开启。从矿洞出来后，必经之路上能看到羽毛 4。到达山顶后，下图位置的树丛后面隐藏着羽毛 5。


■羽毛 2


■羽毛 5

极限试炼

二周目通关的情况下，玩家在起点会获得魔箱，对魔箱使用近战攻击可以将其浮空，然后在使用射击键可以像其他投掷类法术一样丢出去并造成物理伤害。玩家需要携带魔箱并保护魔箱的安全直到试炼雕像的位置，难点在于如何防止魔箱损坏。

同之前的极限试炼相同，PS4 版以外的玩家一定要特别小心，一旦失误便只能重开新游戏。

首先前两波敌人魔盒碎了都可以回头补救，第三波敌人中途碎了则可以回到主菜单重新开始，但是一旦第三波敌人被消灭了就会保存记录点。之后第四波敌人将魔盒放在左边红色铁球的下面，触发怪物后瞬移到敌人上方，使用近距离的法术攻击敌人，防止飞弹损坏魔箱。第五波将魔盒放在左上角的角落，第六波敌人将魔盒放在红色铁球的左侧，然后玩家瞬移到右侧迎战。要点就是千万不要使敌人朝魔盒方向发动远程攻击，而玩家自己也一定不要用远程法术去消灭敌人，不然一切都前功尽弃。

全部消灭后将魔盒丢到试炼雕像脚下便可开始试炼，试炼中的敌人对法术免疫，只能使用近战攻击或者魔盒对其造成伤害，有治疗法术的情况下非常简单。



涉越沼泽地

消灭两波敌人，从敞开的木门下坡时便能看到羽毛 1。接着在一座桥前能找到羽毛 2。穿过第二扇敞开的木门，跳下高台会有一个试炼雕像，玩家需要手持“鲁多弗斯的月形法杖”才能触发试炼。场景中会有 3 个法术阵并刷新出大量敌人，玩家需要将敌人引诱到法术阵内击杀以获得他们的灵魂，三个法术阵都被激活后便能解锁新角色“怪咖鲁多弗斯”。接着前进，下一波敌人的场景中间便能看到羽毛 3。从高台落下后会有一波敌人，场景的西南方向能看到羽毛 4。再次进入矿洞后消灭一波敌人，拐角处便能看到羽毛 5。


■羽毛 1


■怪咖鲁多弗斯


■羽毛 4

雷暴交加

第一次碰到有火焰灼烧铁网的场景，左上角便能看到羽毛 1。在通过一段悬空的轨道后，能看到一个炙红的大铁球，大铁球背后的房间内可以获得羽毛 2。继续沿着上路攀登，在后路被一道闪电劈断后，会有一个试炼雕像。这里玩家还无法获得枭枭的法杖，但是通过羽毛解锁的“铜杖”一样可以进入试炼，试炼的门口还能获得羽毛 3。玩家需要保护场景中间的车子，周围会刷新大量的自爆虫，有治疗法术的话只需要不停治疗车子就能完成试炼，并解锁角色“机械枭”。从试炼中乘坐电梯离开后，左边的悬崖边便能看到羽毛 4。最后通过矿车向上来到一处平台，这里有一场高强度的战斗，三个属性无效光环会大大限制玩家的输出环境，一定要优先解决左右两边的任一光环来创造伤害。胜利后正中间跳跃便能获得羽毛 5。


■机械枭

魔咒缠身的学院

出生点附近便能看到试炼雕像，玩家需要拿出第一关获得的扫帚才能触发，如果之前没有获得之后仍然可以获得一次。试炼要求玩家清除学院中的 7 个涂鸦。第一个涂鸦就在前方的雕像上面，使用近战攻击即可清楚。而雕像的东北角跳上去可以获得羽毛 1。



进入学院入口时又能看到扫帚，这时候利用瞬移追上去仍然可以获得扫帚，扫帚旁边便是第二个涂鸦。乘坐有死亡法术的电梯上去，左手边的架子背后有羽毛 2，这个场景中还能找到第三个涂鸦。乘旁边的电梯上来后是第四个涂鸦。前方拐角会刷新出大量自爆虫，自爆虫前方可以获得“法器法杖”。下一个场景消灭所有敌人后还有第五个涂鸦，涂鸦左边的阳台能找到羽毛 3。

乘坐旁边的电梯上楼，第二座雕像的背后能看到第六个涂鸦，雕像的对面通过瞬移则能获得羽毛 4。第七个涂鸦则在下个电梯左边的墙壁上，之后旁边的扫帚便会解锁角色“清道夫宁姆”。乘坐电梯上来后，门口能看到羽毛 5。


■第五个涂鸦

女巫妖



BOSS 看上去复杂，实际对抗起来非常简单。第一阶段场景周围会有各个属性的石柱，玩家只需要将主要输出法术对应的属性石柱摧毁即可对 BOSS 进行输出。半血后它会进入第二阶段，此时就更为简单了，一边躲避攻击一边输出即可解决 BOSS。

胜利后玩家可以获得“女巫妖之刃”并完成游戏的全部关卡。



奖杯列表

奖杯名称	杯种	获得条件
纵情同欢乐	白金	收集所有奖杯
矢车菊蓝科尼利厄斯	铜杯	解锁"矢车菊蓝科尼利厄斯"角色版本
森林绿科尼利厄斯	铜杯	解锁"森林绿科尼利厄斯"角色版本
流金色学徒	银杯	任选一种版本的科尼利厄斯，并在极限难度模式下完成游戏，即可解锁流金色科尼利厄斯。
烈焰试炼	铜杯	解锁游戏角色赤焰马维克
燃情长者	铜杯	解锁"燃情长者马维克"角色版本
余烬燃者	铜杯	解锁"余烬燃者马维克"角色版本
流金色火焰魔法师	银杯	在极限难度模式下完成烈焰试炼任务，即可解锁流金色马维克
交换学生	铜杯	解锁"交换学生格思兰"角色版本
秋袍女法师	铜杯	解锁"秋袍女法师格思兰"角色版本
流金色女法师	银杯	在极限难度模式下完成绿茵漫步任务，即可解锁流金色格思兰
午夜召唤	铜杯	解锁游戏角色怪咖鲁多弗斯
猫人术士	铜杯	解锁"猫人术士鲁多弗斯"角色版本
月色鲁多弗斯	铜杯	解锁"月色鲁多弗斯"角色版本
流金色术士	银杯	在极限难度模式下完成午夜召唤任务，即可解锁流金色鲁多弗斯
寒冰试炼	铜杯	解锁游戏角色极冰卡拉贝
霜色卡拉贝	铜杯	解锁"霜色卡拉贝"角色版本
暮色卡拉贝	铜杯	解锁"暮色卡拉贝"角色版本
流金色寒冰女法师	银杯	在极限难度模式下完成寒冰试炼任务，即可解锁流金色卡拉贝
机械枭营救任务	铜杯	解锁游戏角色枭枭
红铜色枭枭	铜杯	解锁"红铜色枭枭"角色版本
钨灰色枭枭	铜杯	解锁"钨灰色枭枭"角色版本
流金色枭枭	银杯	在极限难度模式下完成机械枭营救任务，即可解锁流金色枭枭
校园涂鸦	铜杯	解锁游戏角色清道夫宁姆
博立尔宁姆	铜杯	解锁"博立尔宁姆"角色版本
十一月的宁姆	铜杯	解锁"十一月的宁姆"角色版本
流金色清道夫	金杯	在极限难度模式下完成校园涂鸦任务，即可解锁流金色宁姆
高级魔箱	银杯	解锁英雄角色
流金色英雄	金杯	在极限难度模式下完成高级魔箱任务，即可解锁流金色英雄
谁点鲜虾沙拉?	银杯	击败珍宝螳螂虾
怒羽冲冠	银杯	击败残暴雪鹰
猎杀潜龙	银杯	击败暗礁潜龙
驱虫行动	银杯	击败合欢护卫
怨灵哀嚎	银杯	击败怨灵恶兽
冰河世纪幸存者	银杯	从冰河捣敌穴平安脱身
屠夫勇士	银杯	从野猪斗阵竞技场平安脱身
毕业?	金杯	完成游戏
魔箱魔术师阿玛迪斯	铜杯	解锁"魔箱魔术师阿玛迪斯"角色版本
大英雄阿玛迪斯	银杯	解锁"大英雄阿玛迪斯"角色版本





游戏版本：1.1.1

文 水无月 美编 咕噜

NS		
异度神剑 2		Nintendo
ゼノブレイド2		角色扮演 中文版
2017 年 12 月 1 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 8618 日元		

因为一些原因，原定刊登于 UCG433 期的《异度神剑 2》研究被延到了本期，不过在实际制作时才发现本作内容的庞大繁杂实在难以在一期杂志内放下，于是本期我们会先给各位提供本作的普通支线任务详解以及部分可以通过支线固定获得的异刃的入手方法。而关于异刃任务、佣兵团任务以及稀有怪讨伐等内容，我们会在下期合刊继续为各位奉上。

补丁更新

针对游戏发售后在 UI、系统方面受到的批评，《异度神剑 2》于 12 月 22 日更新了 1.1.1 版本，主要内容如下：

①TIGER！ TIGER 添加简单模式

②按下 X 进入传送界面后将自动切换到你目前所在的地图。

③按左摇杆出现的迷你地图的大小增加了一级缩放，看起来更舒服一些了。

④另外所有购买 DLC 的玩家还可以收到以下奖励：10 个稀有核心、1 个史诗核心、3 个超频、30000 个花的升级材料（以太结晶）、焰和妮雅喜欢的物品。

⑤修复了一些 BUG：比如 Joycon 插在机器上也可以在平板模式使用 PRO 手柄了。



异刃相关

本作中包括剧情固定加入的异刃在内，全部稀有度为 5 的异刃总共有 38 个，具体如下：

■全异刃列表

异刃名	属性	战斗类别	武器	能力修正	辅助核心插槽	加入条件
焰	火	攻击	圣杯之剑	力量10%	2	主线剧情固定加入
光	光	攻击	圣杯之剑	以太力10%	2	主线剧情固定加入
白虎	水	回复	双环刃	以太力10%	2	主线剧情固定加入
花JS	地	防御	花之盾	最大HP15%	–	主线剧情固定加入
花JK	火	防御	花之臂	敏捷10%	–	主线剧情固定加入
花JD	冰	攻击	花之佩剑	力量10%	–	完成任务“花的魔改造”
朱雀	风	攻击	双镰刀	灵巧15%	2	调谐“朱雀的核心水晶”（主线剧情固定获得）
迦具土	火	防御	军刀	敏捷15%	2	主线剧情固定加入
彩歌	雷	攻击	大剑	力量10%	3	主线剧情固定加入
尼娅（觉醒后）	水	回复	弯刀	最大HP15%	3	主线剧情固定加入
绵津见	水	防御	刀	敏捷15%	2	调谐“绵津见的核心水晶”（主线剧情固定获得、限定梅勒芙调谐）
红莲	冰	防御	战锤	最大HP15%	2	使用核心水晶随机调谐
力男	地	攻击	长枪	力量15%	2	调谐“豪迈的核心水晶”（主线剧情固定获得）
婆娑罗	暗	防御	刀	敏捷10%	1	使用核心水晶随机调谐
梅	暗	攻击	长枪	以太力15%	3	使用核心水晶随机调谐
玛瑙	地	攻击	战斧	灵巧10%	2	使用核心水晶随机调谐
雄黄	水	攻击	战斧	最大HP15%	2	使用核心水晶随机调谐
韦陀天	风	回复	弹击球	最大HP15%	1	使用核心水晶随机调谐
宫比罗	火	攻击	战斧	力量5%	1	使用核心水晶随机调谐
重音	暗	防御	战锤	最大HP15%	2	调谐“幸运的核心水晶”（打倒Lv39大胃王尖角龙鱼）
水分	水	攻击	长枪	灵巧10%	1	调谐“水分的核心水晶”（完成异刃任务“核心水晶猎人”）
星织	冰	防御	刀	敏捷15%	2	调谐“星织的核心水晶”（完成异刃任务“异刃的记忆”）
时叶	冰	攻击	长枪	灵巧10%	1	使用核心水晶随机调谐
石榴	雷	回复	钩爪拳套	以太力10%	2	使用核心水晶随机调谐
蓟	暗	攻击	以太巨炮	以太力15%	2	使用核心水晶随机调谐
七冰	冰	回复	钩爪拳套	敏捷10%	1	使用核心水晶随机调谐

©Nintendo / MONOLITHSOFT

异刃名	属性	战斗类别	武器	能力修正	辅助核心插槽	加入条件
纽兹	火	防御	刀	最大HP20%	2	使用核心水晶随机调谐
宇迦	地	回复	钩爪拳套	灵巧10%	2	使用核心水晶随机调谐
凛音	水	攻击	以太巨炮	以太力15%	3	调谐“传承的核心水晶”（在托里格镇杂货店用500000G购入）
结	雷	回复	弹击球	最大HP10%	2	调谐“结的核心水晶”（完成异刃任务“安稳”）
识	风	回复	钩爪拳套	灵巧15%	2	使用核心水晶随机调谐
雷鼓	雷	防御	战锤	最大HP15%	1	使用核心水晶随机调谐
八重切	风	攻击	战斧	力量15%	3	使用核心水晶随机调谐
息吹	风	防御	战锤	敏捷15%	1	使用核心水晶随机调谐
萤	地	回复	弹击球	以太力10%	2	使用核心水晶随机调谐
KOS－MOS Re:	光	攻击	以太巨炮	以太力20%	3	使用核心水晶随机调谐
天威	雷	攻击	以太巨炮	力量15%	3	调谐“被封印的核心水晶”（在洛修利亚王国的特奥斯皮斯缇神殿遗迹的封印祭坛中上贡物品至完成度100）
月	冰	回复	弹击球	灵巧10%	2	使用核心水晶随机调谐

可以通过支线剧情获得的异刃

本作中除了主线必定获得以及通过核心水晶调谐随机获得的异刃之外，还有一部分异刃是可以通过相关支线剧情固定入手的，具体如下：

凛音

核心水晶获得方法：在古拉的托里格镇杂货店用 50 万 G 购买

赚钱技巧：本作的赚钱主要靠打捞，2 章在托里格镇可以直接在修比亚族长家下方的打捞点进行打捞，之后将打捞到的东西拿去交易所直接按照要求的物品套件组合来贩卖，不过还是等到 4 章前往帝都阿尔巴马格后再下层的阿南亚姆码头打捞效率更高，建议钱够直接全部用来购买黄金气瓶，只是运气不是太背怎么都捞不全物品组合的话，基本是稳赚不赔的。同时随机出现的敌人寄居蟹还可以用来刷核心水晶，可谓一举两得。



重音

核心水晶获得方法：打倒大胃王尖角龙鱼

具体流程：

1. 主线剧情第 4 章之后可以从各地情报商处购买情报“当心大胃王尖角龙鱼”。

2. 之后前往斯佩比亚下层的打捞点“汉扎格荒野附近”（从下层地标“4 号楼入口”往西南方向走即可）进行打捞，Lv39 大胃王尖角龙鱼会在打捞后有一定概率出现。

3. 打倒大胃王尖角龙鱼后获得可得到调谐重音的“幸运的核心水晶”，如果用普通气瓶怎么都打捞不上来的话建议改用黄金气瓶试试。



天威

核心水晶获得方法：在洛修利亚王国特奥斯皮斯缇神殿遗迹的封印祭坛中上贡物品至完成度 100

具体流程：

1. 主线剧情第 6 章之后，前往洛修利亚王国王都特奥斯奥莱的特奥斯皮斯缇神殿遗迹，不要直接下到地，下去一层阶梯后在右手边会有一条岔路，可以发现一面有裂缝的墙壁，利用场景技能（地属性 Lv5、怪力 Lv5）打破墙壁，会发现一处封印的祭坛。



2. 向祭坛供奉各种物品可以提高完成度，完成度达到 100 之后就可以获得天威的核心水晶“被封印的核心水晶”。

3. 供奉的每种物品每个都只能提高 1 点完成度，所以集齐供品的过程还是有点煎熬的，这里推荐采集第一种供品毒鱼篓，传送到檀佩兰提亚的战伤港湾，直接采集一旁水边的采集点（鱼类）就能出，当然记得多绑定几个带有场景技能“鱼类学”的异刃以提高效率。

水分

核心水晶获得方法：完成异刃任务“核心水晶猎手”

具体流程：

1. 主线流程第 4 章梅勒芙加入之后，在各地情报商手中购买“核心水晶猎手的情报”。

2. 在古拉的托里格镇小道（主线流程第 2 章和迦具土战斗的地方）会遭遇敌人“强夺的水分”和“强夺的星织”，发生战斗，将之 HP 削减到一定程度后发生剧情，战斗结束。同时触发异刃任务“核心水晶猎手”。

3. 去斯佩比亚军托里格镇基地和 NPC 伊艾那莫对话，之后派遣异刃完成佣兵团任务“假情报”，再向伊艾那莫报告。



4. 佣兵团任务会开启“埋伏作战”（完成时间是？？？），派遣对应异刃出发后，再传送到斯佩比亚上层采掘场电梯前，启动电梯下去。

5. 下去后进入旁边的管道中，在热源排出管岔路用场景技能“忍耐力 Lv2、怪力 Lv3”打开门，开启地标“旧管道工人出口”后可以到达沃尔德姆丘陵。

6. 在这里打败敌人“大强盗团的奥斯瓦尔”和“大强盗团的水分”，之后获得“水分的核心水晶”，再向伊艾那莫报告可完成任务。

7. 水分核心水晶暂时还不能进行调谐，需要过一段时间后才可以（大概游戏时间 3 小时左右）。

星织

核心水晶获得方法：完成异刃任务“异刃的记忆”

具体流程：

1. 调谐得到水分之后，将水分解锁关键牵绊到4级（可以通过不断往收纳包里塞携带品来达成，难度不大）

2. 前往英维迪亚王都冯斯麦姆的亲卫军兵舍附近，发生剧情。获得道具“枪上的字条”。

3. 前往英维迪亚的采石场遗址拿到金刚结晶（从崩溃的岩门一路往北即可）。

4. 前往托里格镇的加雷古洛之丘，在附近会发生剧情，之后调查谜之长枪，获得“枪上的字条2”，同时开启3个子任务“清理怪物1”、“清理怪物2”、“清理怪物3”，完成方法分别如下：

①去英维迪亚大胸骨拱门附近打倒3个木兰食肉花，完成“清理怪物1”。

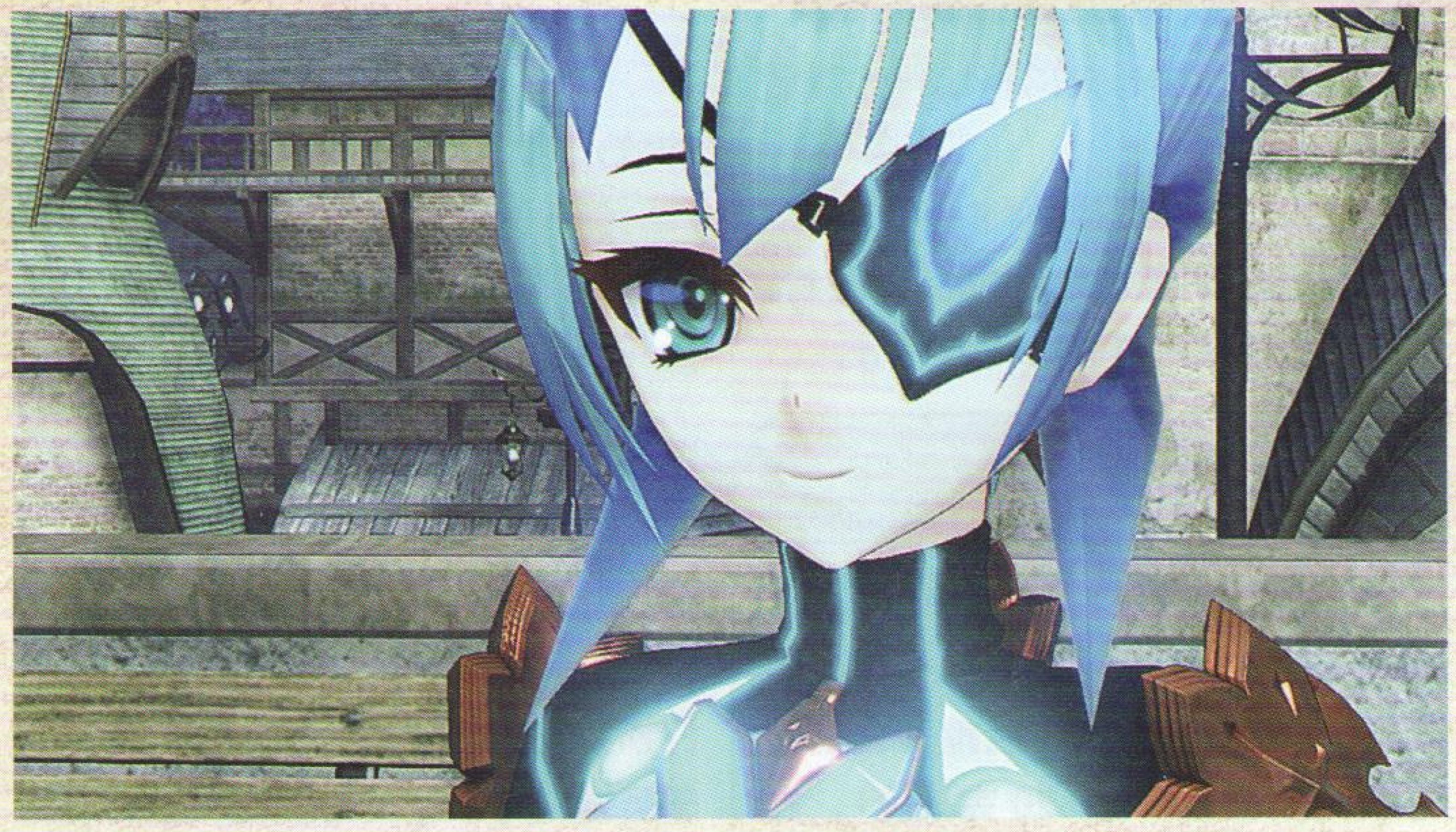
②去艾尔皮斯灵洞的拉比亚地下水流处打倒3只死湖刺豚兽，完成“清理怪物2”（注意到拉比亚地下水流区域后要从旁边的小路到上面才能找到目标怪物，不要顺着水流下去了）。

③去利贝拉里塔斯岛屿群的路德云海道打倒3只樱桃空水母（两条云海隧道中右侧那条，另外注意这个任务必须将水分作为异刃绑定时才会出现任务怪，同时战斗中星织会乱入，要小心）。

5.3个子任务完成后传送到斯佩比亚帝国帝都阿尔巴马格的纳哈尔中央广场，触发剧情，再次调查谜之长枪。

6. 之后前往檀佩兰提亚的古代都市尤迪肯姆（传送到中央平原的斯佩比亚驻地，一路向东走到底即可），发生剧情。

7. 这里要和敌人“复仇的奥兹瓦尔”、“格里夫的御刃者”、“斯普特的御刃者”进行战斗，有一定难度，战斗时要注意回复。胜利后可获得“星织的核心水晶”。



结

核心水晶获得方法：完成异刃任务“安稳”

具体流程：

1. 主线流程第4章之后，在白天（8点～17点之间）和古拉的托里格镇和蔬菜店前的结对话，发生剧情。

2. 完成结的请求，帮她采集如下食材：

①5个盐咸土（在英维迪亚王都冯斯麦姆的卡拉姆遗迹，也就是第三章最后BOSS战的地方采集到）

②8个福特米（在英维迪亚王都冯斯麦姆正门出去的塞斯罗亚水田采集到）

③5个红宝石山竹（古拉区域里到处都是）

3. 采集完成后回托里格镇将食材交给结。

4. 之后去托里格镇·托雷塔风车广场上结的家，见到了她的御主多弗瑟，发生剧情。

5. 去托里格镇的修比亚木材所和艾德华对话，拿到木材。

6. 回结的家，将木材交给结。

7. 去英维迪亚王都冯斯麦姆，在巴杰纳剧场前的谢罗布劳小卖车购买3个苦味巧克力。

8. 再去阿伐利缇亚商会的蜂蜜糖浆甜品店购买蜜豆牡丹饼（这个商品需要先提高阿伐利缇亚的发展度，完成佣兵团任务“备受期待的新作”才会贩卖）。

9. 在白天去结的家，将苦味巧克力交给多弗瑟，将蜜豆牡丹饼交给结。

10. 前往斯佩比亚的遗忘封地，在目的地发掘处宝箱，获得黄金右手护甲。

注：去遗忘封地需要先传送到帝都阿尔巴马格的哈姆哈贝尔大门，出出门在门东北侧的楼梯往下走（楼梯就在大门旁边，不要错过了），走到正下方的铁桥上，之后在铁锹正中央跳到下面的平台上，之后一路往下跳，最后来到一个洞窟前，进去后就是遗忘封地，这里可以发现一处可以挖掘的地方，挖出宝箱后获得黄金右手护甲。

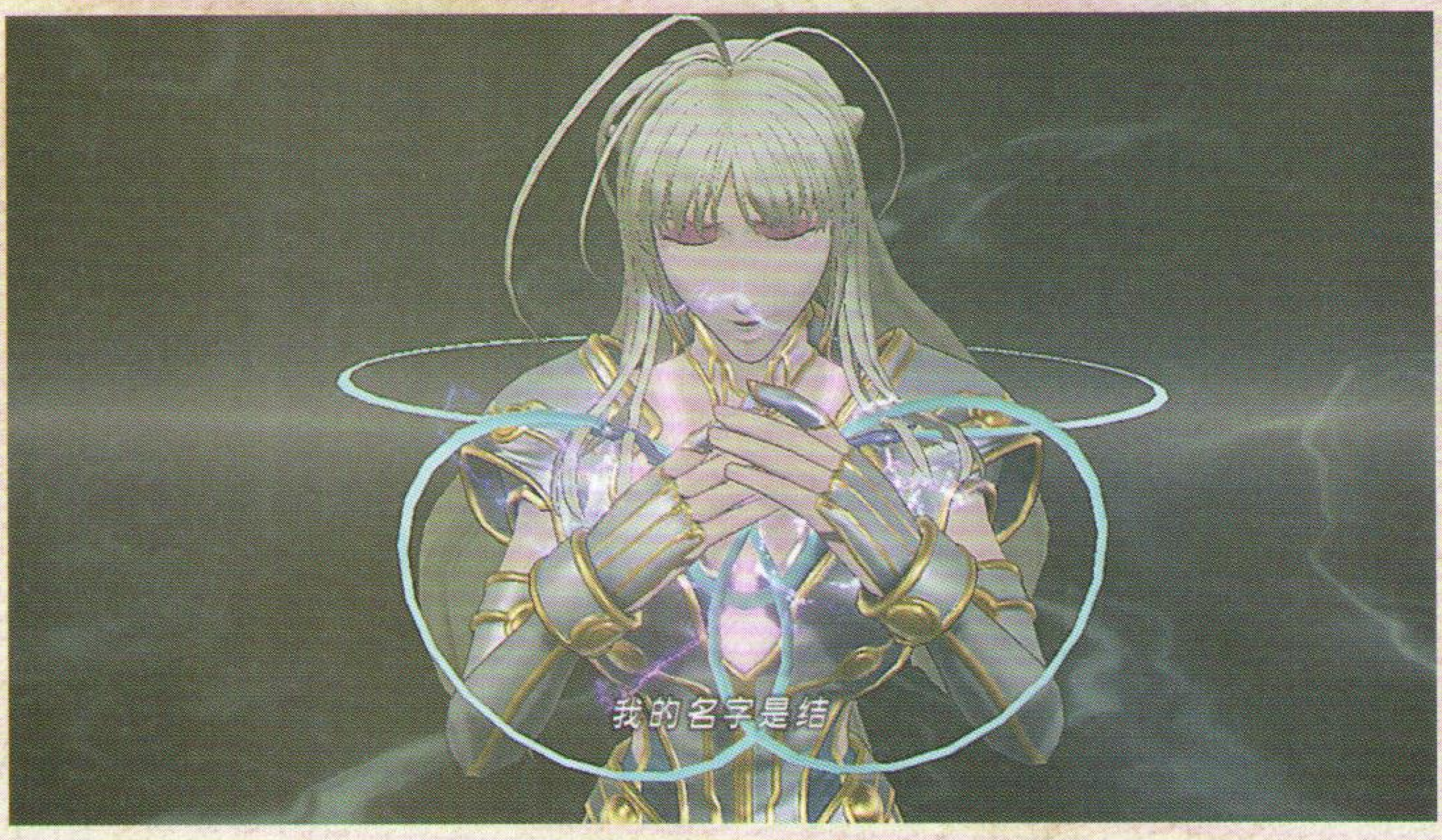
12. 去英维迪亚王都冯斯麦姆，从冯塔纳大圣门正前方的阶梯一路向下来到佩尔拉喷泉公园遗址，在道路断裂处镜头向下可以发现下面有落脚的平台，跳到下面的落脚平台处，再往下走发现一处可以挖掘的地方，挖出宝箱后获得黄金左手护甲。

13. 获得两个黄金手甲后会结的家，和多弗瑟对话。

14. 去英维迪亚王都冯斯麦姆，将黄金手甲中的一个交给诺艾莉亚。

15. 去斯佩比亚帝都阿尔巴马格，将黄金手甲中的另一个交给阿托斯。

16. 完成后回结的家，和多弗瑟对话发生剧情，剧情后再去找结，获得“结的核心水晶”。



花JD

改造方法：完成普通支线任务“花的魔改造”

具体流程：

1. 主线流程第8章之后，前往利贝拉里塔斯群岛的弥先海域，在地图西南会触发牵绊对话“改变模式”。

2. 之后回古拉的托里格镇，在虎的家中和虎的父亲建造对话，便可触发任务“花的魔改造”。

3. 首先去檀佩兰提亚收集10个金色齿轮（直接传送到战伤港湾，在附近的打捞点打捞即可）。

4. 之后再去斯佩比亚收集5个立方金刚石（传送到米德巴尔桥后去上层区域，去西北方向高地下的一圈采集点进行采集）。

5. 之后在莫尔斯之地收集12个伞状痕花（传送到街区的旧文明漂流地，反复扫荡旧文明漂流地～倒下的办公楼之间的采集点即可）。

6. 在洛修利亚·波尔达特纺织品店购买玄武纹布，完成全部材料的收集后，回虎的家，和建造对话。



7. 前往阿伐利缇亚的格尔特蒙特飞行甲板，和弗娃弗娃对话，完成下列四项课程的学习：

①解读黑板内容（需要森林学Lv5）

②答案按顺序选择：卡尔卡尔→贝尔特兰

③解读黑板内容：（需要古代文明知识Lv3）

④打倒怪物Lv50三尖角角龙鱼（HP极厚，约200多万，耐心点慢慢打）

8,. 完成四项课程后获得毕业证书

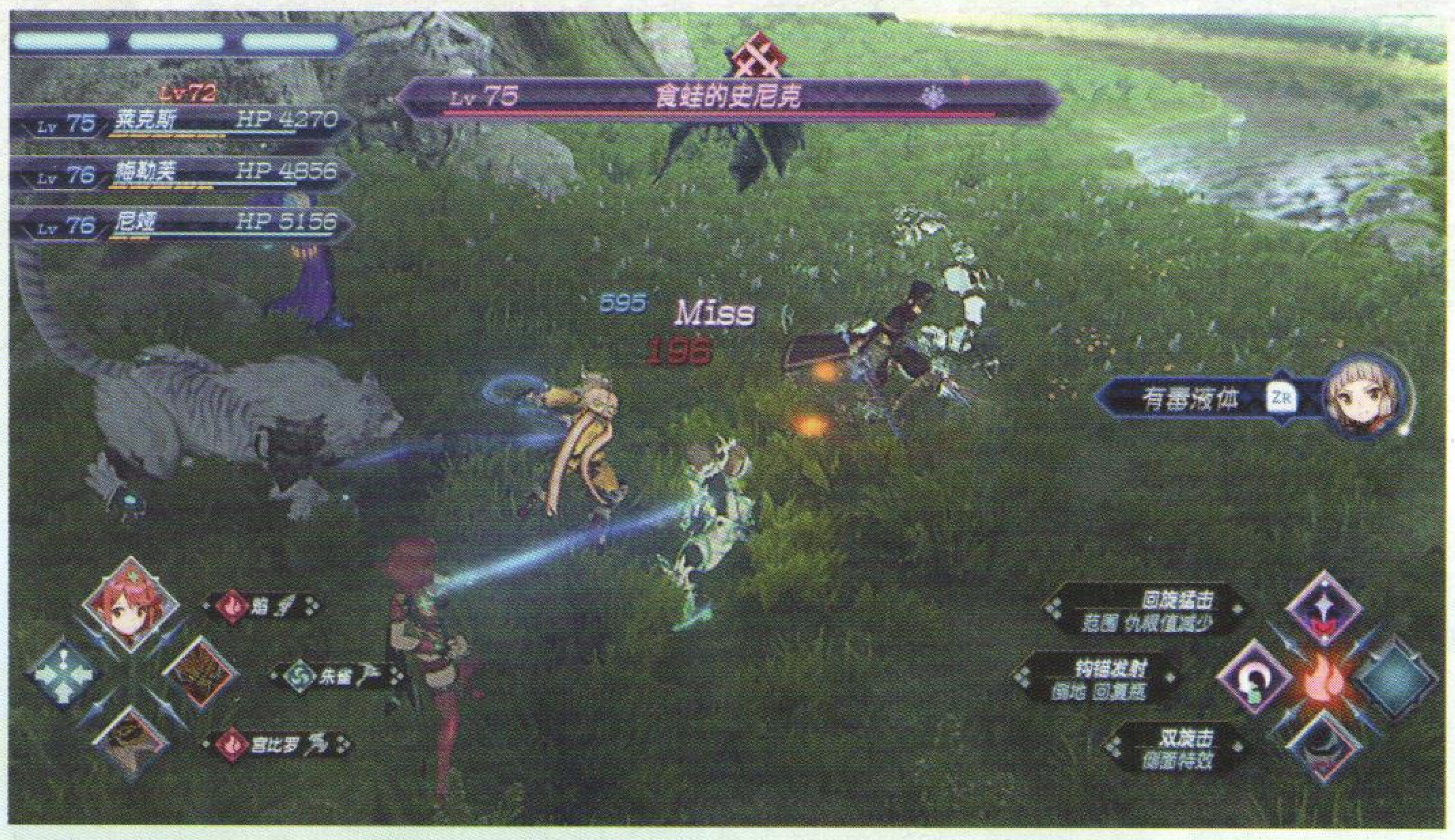
9. 回到虎的家中，给花的充电装置充满电源后即可完成任务，有5种道具可供选择用来充能，其中使用佣兵团任务获得的50V电池一次可以充能30，比较推荐。

目标——全异刃收集

在本作异刃图鉴中的 38 个稀有异刃中，需要玩家使用核心水晶调谐随机获得的有 20 个，而来自"《异度传说》系列"的 KOS-MOS Re: 相信也是每一位《异度神剑 2》玩家都想要拥有的异刃。前文已经提过，可调谐的核心水晶根据其抽出稀有异刃的概率由低到高分为普通、稀有、史诗三种，普通核心水晶最容易获得，而且绝大多数怪物都会随机掉落（这里提一下斯佩比亚下层阿南亚姆码头进行打捞刷出的寄居蟹怪物会固定掉落 1 个普通核心水晶，有一定概率会掉落稀有核心水晶，玩家前期缺乏异刃战力的话可以反复刷这个怪物）。稀有核心水晶主要获取手段有宝箱、击破主线流程的 BOSS（基本都会固定掉落）以及地图各处的稀有怪物掉落等等。史诗水晶最为珍贵，主线终盘打败 BOSS 神铠麦佩尼会固定掉落一个，各处场景的宝箱中还能获得少量史诗核心水晶。不过很遗憾的是，即使是史诗核心水晶也不是必定就能抽到稀有异刃的（倒不如说玩家获得的前几个史诗水晶依然开出一堆普通异刃的可能性更大），好在史诗核心水晶同样是可以量产的，因此以全异刃收集为目标的玩家在通关后刷上好一阵子史诗核心水晶是免不了的了。

在本作中，所有 60 级以上的稀有怪物都有几率会掉落史诗核心水晶，而不同的稀有怪物等级和强度也都有很大差别，为了提高效率，我们自然是要捡软柿子捏了。对于刚刚通关的玩家来说，队伍平均等级一般都在 65～70 级左右，我们可以选择刷的怪物有 Lv60"铁壁的莱纳"（在洛修利亚下层的戴克莱斯祭坛丘陵（从地标"卢米娜利亚"台座一路向南前进即可）、Lv65"吸血贵妇人玛蒙"（在英维迪亚头部的龙之胃，先传送到腹部的湖上跳八石，之后一路向东北方向走，到悬崖边跳下去，再向北可以开启地标"卢加大瀑布"，进洞就是龙之胃了）等等，不过最推荐刷的怪物还是古拉上层右半身的 Lv75"食蛙的史尼克"。要找到这只怪物，我们先传送到地标"朽木之岛"（在托里格镇正北方的克雷尔湖中间，因为和主线无关所以需要玩家自己寻找），之后下水向西北方游过去，在一处巨大的树根下的场所中就可以找到它（因为体型很小所以靠视觉不太容易辨认，不过周围有一堆 70 多级的怪物所以还是很容易找到的。和其战斗之前建议先清理掉周围的兔怪和小蝙蝠免得战斗的时候来干扰）。

"食蛙的史尼克"虽然有 75 级但攻击力并不高，对破防抗性也不算太强，加之半血狂暴后也没有太多杀招，实际与其战斗时可以靠不断破防→倒地→浮空→猛击的御刃者连击来刷掉落物直至击杀，玩家操作莱克斯的话建议绑定的异刃是焰（光）+ 朱雀 + 任意一个武器为战斧的异刃，将起手破防的任务交给队友即可，如果队友能够装备降低敌人对破防抗性的饰品"贝塔瞄准镜"更好，莱克斯可以装备"加速护腕"（根据异刃切换时可以使用的武技数量缩短冷却时间），异刃装备辅助核心"切换缩短"（等级越高的越好），实际战斗时莱克斯除了焰的钩锚发射（倒地）、朱雀的猛击之翼（猛击）、战斧异刃（浮空）的强力滑行之外，尽量不要用别的武技，以免增加切换异刃后的冷却时间。出战全员异刃的武器建议全部使用黄金晶片进行强化（敌人道具掉落率 +50%）以期待获得最高的掉率。这个刷蝙蝠的过程熟练之后还是很容易积攒史诗水晶的，当然队伍等级高了之后可以去挑战更多的稀有怪物，大家也可以继续慢慢摸索。



普通支线任务一览

本作中世界各处城镇有大量的支线任务，一般来说大多数支线任务在主线剧情进展到一定章节之后就能触发，如果没有触发的话请继续开展主线剧情，不过还有一部分支线任务是需要先完成其他前置任务后才能触发的，另外一部分支线任务在进行途中必须要使用其他支线任务的奖励物品。

阿伐利缇亚商会支线任务

捉迷藏

1. 和阿伐利缇亚商会 3 楼的阿弗特对话后开启任务。
2. 在中央找到卡格格，出口附近的货箱山找到阿弗特，在港口旁的桶中找到塔鲁鲁。

护送货物

1. 和阿伐利缇亚商会 1 楼的伊佐尔迪对话开启任务
2. 去南侧的阿伐利缇亚 · 格尔特蒙特返航港打倒食人寄居蟹 ×5 和岩石磐蟹后完成任务。

第1000次迟到

1. 从树萌休息处的科比科比对话开启任务。
2. 在打捞甲板找到利姆利姆。
3. 去蜂蜜糖浆甜品店找到诺彭彭卷。
4. 将诺彭彭卷交给利姆利姆。
5. 去打捞甲板打捞，打败捞上来的敌人"冲撞寄居蟹"后获得贵重品"回忆的吊坠"。
6. 之后好利姆利姆对话，再和科比科比对话完成任务

飞向憧憬的天空

1. 和格尔特蒙特飞行甲板的普普恩对话接受任务，之后交给他道具使完成度达到 100（推荐肚扁扁食堂麦的巨大蘑菇派，一个 20 完成度），去古拉上层 · 遗忘之地的普普恩身边，打倒 2 个真空巨蛙。
2. 和普普恩对话，之后去托里格镇的树梢小径继续和普普恩对话。
3. 在阿伐利缇亚收集 2 个花俏螺栓、3 个绯红齿轮（可以在涡潮号上打捞），去英维迪亚烈王国收集 4 个千层岩（可以在英维迪亚头部的魂之顶东面的采集点采集到）。
4. 向树梢小径的普普恩报告。
5. 返回格尔特蒙特飞行甲板后完成任务。

扩散传言

1. 和肚扁扁食堂的法拉拉对话开启任务。
2. 在食堂制作灵歌妙药（2 个铃铛蔓越莓、3 个熊猫三色堇，在古拉采集即可），做好后将药给法拉拉。
3. 在食堂厨房制作拼合食谱 4（4 个铃铛蔓越莓，6 个熊猫三色堇），做好后给法拉拉。
4.7 时～ 18 时之间和法拉拉对话。
5. 去英维迪亚腹部罗尼大树附近打倒 3 个游牧莱诺兽，获得 3 个莱诺兽的尾巴；去古拉打倒混合尖嘴龙获得 4 个尖嘴龙的五花肉（上层右半身利塔绿洲和穿岩之门附近）。
6. 向莱姆莱伊姆旅馆门口的法拉拉报告，获得 3 个宣传单。分别贴在阿伐利缇亚中央交易所、古拉托里格和冯斯麦姆的公告板上。之后再于 7 点～ 18 点之间向法拉拉汇报。
7. 完成佣兵团任务"追踪儿子的线索"或是从飞行甲板情报商购买法拉拉儿子的情报。
8. 去英维迪亚冯斯麦姆港和索拉拉对话。
9. 从梯子爬上附近的高塔，再度和索拉拉对话，需要场景技能（观察力 Lv2 诺彭族知识 Lv2）。
10. 回肚扁扁食堂和法拉拉对话，完成任务。

巴恩的秘密财产！？

1. 在阿伐利缇亚在巴恩的寝室尝试打开巴恩的宝箱，可以选择“撬开”（需场景技能开锁 Lv4 古代文明知识 Lv2）、“破坏”（需场景技能怪力 Lv7、集中力 Lv5）和火烧（需场景技能火属性之力 Lv8、风属性之力 Lv4）三种方式，打开后和尼鲁尼对话。

2. 去阿伐利缇亚的动力室，需要场景技能（诺彭的知识 Lv5，怪力 Lv5）打开，和巴恩对话（选项选择吹捧→威胁），再和尼鲁尼对话，得知需要收集以太瓶、钥匙型手柄、灯丝球这三个零件。

3. 首先需要获得零件的情报，可以通过完成佣兵团任务“三个零件”或在格尔特蒙特飞行甲板、英维迪亚的弗雷斯贝古村庄、利贝拉里塔斯的伊谢巴港这三个地方购买情报。

4. 前往斯佩比亚下层 · 阿南亚姆港打捞“黄金气瓶”。

5. 在格尔特蒙特 · 飞行甲板打捞“钥匙型手柄”。

6. 前往托里格镇 · 斯佩比亚军基地打捞点发生剧情，接受子任务“火鸡人讨伐”，前往古拉上层右半身的火鸡人领地（从日出岩屋过去）打倒 3 只火鸡人复仇者后回去复命，完成子任务，获得灯丝球。

7. 回阿伐利缇亚商会和尼鲁尼对话。

8. 打开宝箱（需要场景技能开锁 Lv5，古代文明知识 Lv3），获得“大量的信”，将信交给尼鲁尼后完成任务。

阿伐利缇亚的真相

1. 去拜访在阿伐利缇亚 · 格尔特蒙特飞行甲板附近的罗德德，对话后开启任务（需要古代文明知识 Lv1）。

2. 打开格尔特蒙特屋顶的门，调查房间内部（需要从飞行甲板南面的梯子爬上去，发现气流裂口，使用场景技能风属性之力 Lv3、跳跃 Lv2 跳到上层），解锁地标“波波诺艾祠堂”。不过大门被锁，需要完成任务“古代诺彭族壁画”后获得的古代诺彭族钥匙才能打开（该任务请参见斯佩比亚任务部分）。

3. 调查房间石像，之后返回飞行甲板和罗德德对话。

4. 找到与阿伐利缇亚 · 波波诺艾祠堂处的与石像圆形凹槽契合的零件将其镶嵌进去，分别在圆形凹槽和方形凹槽嵌入零件，这些零件需要完成任务“壁画之谜”后才能获得（该任务请参见古拉任务部分）



5. 前往英维迪亚 · 弗雷斯贝古村庄的老树布利兰特，老树布利兰特的位置比较高，从村子里过不去，需要先传送到腹部的湖上跳八石，之后从西北方向的通路才能到达，之后可以放下梯子开启回村子的近路。

6. 在老树旁的指示处挖掘，需要场景技能（地属性之力 Lv4、观察眼 Lv3），调查宝箱获得“诺彭彭船长的笔记”。

7. 回飞行甲板和罗德德对话，之后前往波波诺艾祠堂和罗德德对话，发生剧情后完成任务。

巴恩的报复

1. 需要完成“巴恩的隐藏财宝”和“离别赠礼”（具体见斯佩比亚任务相关）后，在阿伐利缇亚商会会长室内和尼鲁尼对话才能开启。

2. 前往利贝拉里塔斯岛屿群 · 军岛凌特布鲁姆（神渡之岛北面的岛屿）。

3. 进入凌特布鲁姆后和复仇的扎达赞、凌特布鲁姆突袭者 ×3、凌特布鲁姆滑行者进行战斗，胜利后获得地下室的钥匙。

4. 调查岛上诡异的洞穴，进入后发现首领多恩。

5. 回到地上和大首领多恩战斗，胜利后回到阿伐利缇亚商会中巴恩的所在之处，完成任务。

集合吧！诺彭币

1. 在格尔特蒙特展望甲板触发任务，需要收集幽界中隐藏的 11 枚诺彭币并放入收集箱中，具体如下：

①阿伐利缇亚商会 中央交易所的木箱上。

②阿伐利缇亚商会 涡潮号内。

③古拉下层 在水雾断崖挖掘（在上层瓦纳斯克大瀑布附近找到一处有恶性障壁挡路的地方，消除恶性障壁后继续前进一路向下即可。

④英维迪亚 · 冯斯麦姆港东南塔顶（通过气流裂口到达）。

⑤英维迪亚腹部 · 败者之地（冯斯麦姆大台阶向接近佩尔拉喷泉公园遗址处，往台阶左侧跳下掉到上层的水中，之后去树木根部挖掘。

⑥斯佩比亚上层 · 旧生产区屋顶口西南处有高低差的地方。

⑦檀佩兰提亚 · 中央平原，在三剑孤岛打捞。

⑧洛修利亚王国 · 王宫真诚大厅东北的宝物库（需要开锁 Lv7、古代文明知识 Lv5）。

⑨洛修利亚王国下层 · 尤尔穆尔溪谷的尽头进行发掘（发掘点比较难找，在采集点的上方）。

⑩莫尔斯断崖上层的鲁诺塌陷洞中。

⑪莫尔斯之地市街的基因中心（需要在第 8 高速道路放下生锈标识牌开启道路，需要地属性之力 Lv8、怪力 Lv5）。

2. 在阿伐利缇亚 · 格尔特蒙特展望甲板将 11 枚诺彭币交给努伊努伊。

3. 最后给努伊努伊 100 万 G 后完成任务（利用黄金气瓶或极品气瓶进行打捞还是很快的）。

古拉支线任务

遭受袭击的诺彭族

1. 在古拉上层中央偏下的位置发现被野兽袭击的诺彭族商人，直接开启任务。

2. 击破敌人后和诺彭族对话完成任务。

托里格的起重机破坏事件

1. 和托里格镇内修比亚木材所的杨对话开启任务。

2. 和修比亚木材所的马切对话，触发子任务“托里格镇的起重机修理”，去托里格镇内进行打捞，获得“绕线齿轮”后将之交给马切完成子任务。

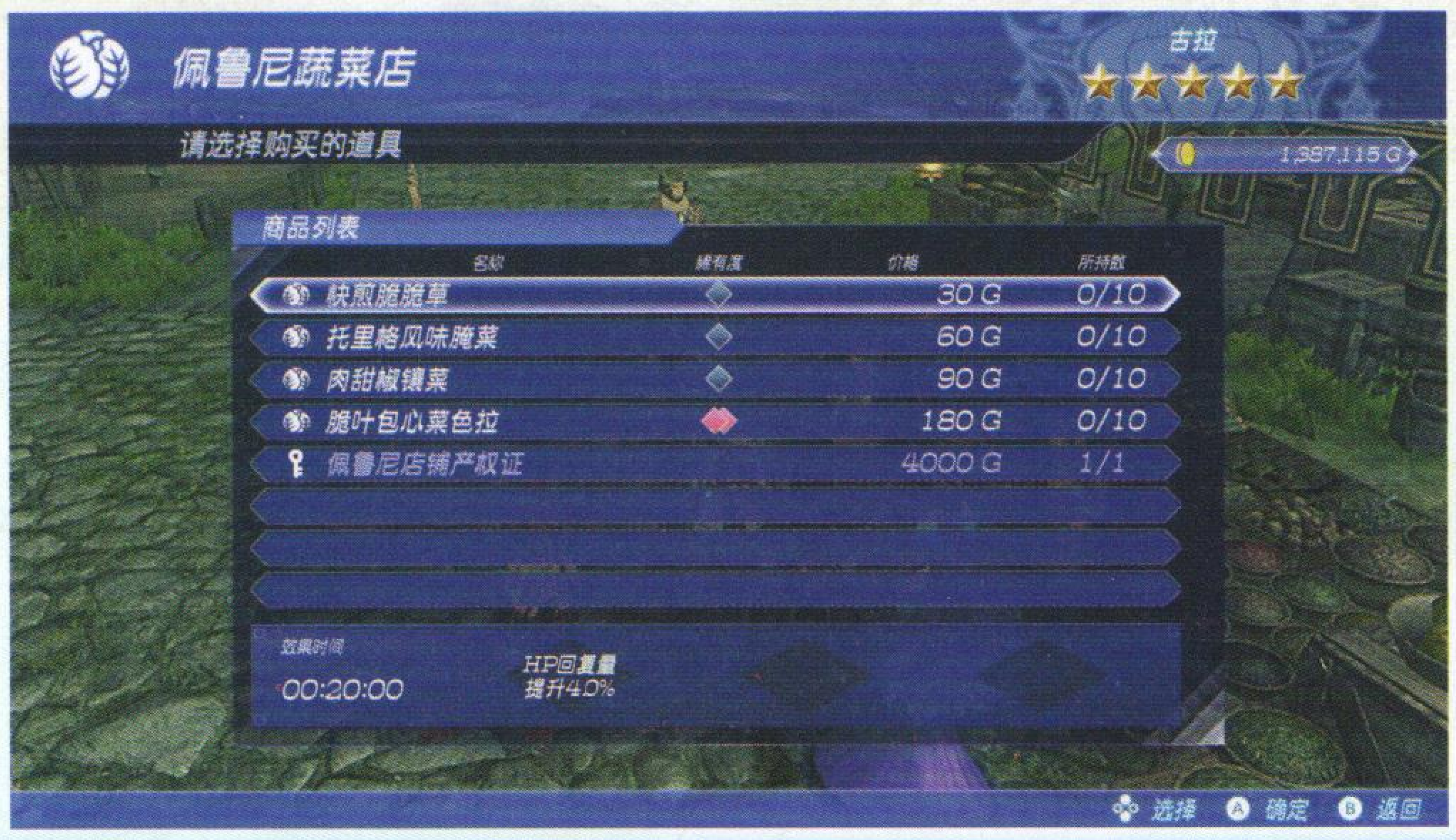
3. 和修比亚木材所的佩特尔对话，触发子任务“弄坏起重机的人是谁”，完成方法如下：①和瞭望台上的拉希姆对话，获得“起重机遭到破坏的情报 1”；②库莱姆农场的奥悠悠对话，获得“起重机遭到破坏的情报 2”；③和修比亚族长家的维尔对话，获得“起重机遭到破坏的情报 3”；④在夜晚前往托里格镇西北位置，打倒任务指示位置的火鸡人敌人。回去向佩特尔报告后完成任务。

4. 完成这两个任务后向杨汇报。

善有善报

1. 在托里格商店街的保利对话，去镇上佩鲁尼蔬菜店大量购物。

2. 购买佩鲁尼蔬菜店铺产权证，再和保利对话。



家具工匠的烦恼

1. 和托里格商店街的约尔格对话开启任务。

2. 去地标“扎因的木标”附近打倒3只拿拿巴猩猩怪。

3. 和赫尔对话，之后收集9个迷路藤交给赫尔。

4. 前往卷根露营地找到莫克莫克，用金钱或者肌肉树枝换3个古拉胡桃木（在扎因木标东北找到一处大坑，下去后直行进入树根内部，之后可以到达卷根露营地）。

5. 回去向约尔格报告。

长不大的蔬菜

1. 和托里格镇·库莱姆农场的乌玛玛对话开启任务

2. 消耗肥料（乌玛玛要求的素材）使完成度达到100，回旅店选择“好好休息”。

3. 再和乌玛玛对话，在库莱姆农场附近调查蔬菜长不大的原因

4. 传送到地标“托里格基地正门”，往东北方前进，跳下山崖来到河边发生剧情。

5. 回到托里格基地，关掉基地东北角塔楼上的放水阀门。

6. 向乌玛玛报告，之后继续给其各种可以作为肥料的素材，将完成度到100。

7. 返回镇上的旅店选择“好好休息”，回去再和乌玛玛对话完成任务。

抛弃故乡

1. 第三章后在古拉上层左半身的梅纳斯左肩区北面救下被4个火鸡人袭击的莉亚娜和诺曼，战斗胜利和莉亚娜对话开启任务。

2. 之后需要在古拉收集结香荠菜2个和幸运锦兰2个，在植物系素材采集点上可以获得，幸运锦兰稀有度为3比较难出，可以传送到托里格花田，反复刷旁边的采集点即可，最好需要有植物学场景技能的异刃。

3. 回托里格找要药剂师尼尔斯对话，之后前往格罗德居住区和卡莉塔对话，发生剧情。

4. 回去和尼尔斯对话，获得尼尔斯的治疗药。

5. 回梅纳斯左肩区找莉亚娜报告，会有是否将父母的事告诉他们的选项，这一选项并不影响完成任务。

鲜艳的水果馅饼

1. 在托里格镇，帮助格罗德居住区的崔娜收集水果馅饼的材料（肌肉莲花 ×4、薄荷鱼 ×7，在利塔绿洲水边的采集点采集即可）。

2. 收集完材料后交给崔娜，再去托里格商店街找由艾尔帮忙修理锅炉。

3. 这里选给3000G或是打捞来的钥匙圈作为报酬，想省事的话直接给钱就行。

4. 回去找崔娜发生剧情，完成任务。

少年的倔强

1. 和托里格镇·格罗德居住区的卢基尼对话接受任务，帮助他寻找白色独角仙。

2. 去利塔绿洲最西侧的浮岛可以找到白色独角仙，不过浮岛只有在云海满潮时才能前往，白色独角仙只有在早晨5点到6点之间才能获得。

3. 获得白色独角仙回去向卢基尼报告，再去加雷古洛之丘和卢基尼对话，完成任务。



不会游泳的少年

1. 在托里格镇北面的克雷尔湖旁，和席尔瓦对话接受任务，需要帮助他收集3个浮浮草，在地标“朽木之岛”附近收集即可。

托里格警卫团的委托

1. 在托里格商店街的公告牌处接受任务。

2. 在古拉的巨峰的巢处的采集点收集10个梅洛夏花蜜，巨峰的巢的位置在旅行者休息树的东北。

3. 收集完毕后将之交给修比亚族长家门口的警卫团长莫。剧情之后需要完成4个子任务，分别①是寻找在托里格非法居留的诺彭族；②解决托里格居民与斯佩比亚士兵的纠纷；③在托雷塔风车广场解决种族歧视问题；④解决托里格镇上的物流停滞问题。

4. 在居住区南侧的塔上视角向下会发现下面有可落脚的平台，跳到下面后可以找到NPC夏托托，对话后触发子任务①“回忆中的什锦面”，先完成佣兵团任务“护卫避开地盘争端”后，托里格镇上的图莉面包房会追加商品，前去购买什锦卢斯卡面交给夏托托即可完成任务。

5. 托里格基地正门处发生剧情，触发子任务②“托里格基地前的骚动”，只需要击败2个弗莱姆的御刃者，之后和基姆对话即可完成任务。

6. 在托雷塔风车广场发生剧情，接受子任务③“小小战争”，之后去斯佩比亚军托里格基地东侧的打捞点打捞，获得“变形法球”，将之交给少年佩罗后完成任务。

7. 和格罗德居住区弗拉对话触发子任务④“到货时间未定”，去卷根露营地找恩波波（具体走法参照前文），之后再回来和弗拉对话完成任务。

壁画之谜

1. 本任务必须完成英维迪亚的普通支线任务“神秘便笺”后才会开启（此任务请具体参看英维迪亚支线任务部分），调查托雷塔风车广场上南面的壁画（需要场景技能观察眼Lv2、古代文明知识Lv2）后在“神秘便笺”任务中的NPC艾雷柏斯出现，发生剧情，开启任务。

2. 前往古拉壁画所记载的地点获取财宝，具体路线是在古拉上层右半身的旅行者休息树往南，在巨大木桥下方会找到一个小入口（门口有灯火）。

3. 进入后沿路一路前行，岔路向右可以到达隐者空洞，在挖掘点进行挖掘（需要地属性之力Lv5、忍耐力Lv3），发现宝箱后打开宝箱（需要开锁Lv5），获得神秘零件A。

4. 回托里格镇向艾雷柏斯报告，剧情后继续去寻找剩下4个零件，其位置分别在斯佩比亚、洛修利亚、利贝拉里塔斯岛屿群和莫尔斯之地，其中前三处的零件需要先调查该地的神秘壁画才会出现任务指示标志。

①斯佩比亚：神秘壁画在帝都西南面外墙上，只能通过爱比尔商业区的屋顶区域绕过去，调查（需要观察眼Lv2、古代文明知识Lv2）后获得“斯佩比亚壁画的文字”，之后去斯佩比亚上层东北的布琉纳库占领地，在挖掘点（需要地属性之力5、观察眼Lv2）挖出宝箱，之后打开宝箱（需要开锁Lv5）获得神秘零件B。

②洛修利亚：在王都特奥斯奥莱·艾尔姆广场的东南某处气流裂口（需要风属性之力Lv3、跳跃Lv3处飞到上方，之后利用场景技能破墙，然后通过梯子上的气流裂口到达最上层后，再往右边跳，正好能爬到右边墙上的楼梯上，调查壁画（需要观察眼Lv3、古代文明知识Lv3），获得“洛修利亚壁画的文字”。接下来去下层的中央以太岩石北面进行挖掘（需要冰属性之力Lv2、忍耐Lv4），调查宝箱（需要开锁Lv5），获得神秘零件C。

③利贝拉里塔斯岛屿群：在弥先村西南侧农田旁可以找到壁画（需要观察眼Lv5、古代文明知识Lv3），获得“利贝拉里塔斯壁画上的文字”，之后去遗迹沉睡之岛，在一处贝壳处可以找到向下的通路，消除挡路的恶性瘴壁（需要暗属性之力Lv4、古代文明知识Lv2），在任务指示处进行挖掘（需要忍耐Lv3、观察眼Lv3），挖出宝箱后打开（需要开锁Lv6），获得神秘零件D。

④莫尔斯之地：前往巨大防壁第8隧道，之后沿路前进，在出口附近右手边有通路，进去后可以来到防壁电力管理室，启动配电盘（需要雷属性之力Lv9、集中力Lv5），之前关闭的东侧道路门便会打开，可以到达“被

隔开的第 7 区”，打倒这里的稀有怪“秘宝的暴君”后可以获得神秘零件 F。

5. 收集完 4 个零件后回托里格镇向艾雷柏斯报告，剧情后和“信念的艾雷柏斯”战斗，胜利后获得神秘零件 E，完成任务，这几个零件可以用来在任务“阿伐利缇亚的真相”中启动波波诺艾祠堂中的石像。

走在前面的她

1. 和旅行者休息树西北面的卡法对话，接受任务。

2. 前往古拉·瓦纳斯克大瀑布附近寻找夏尔。虽然任务标识就在附近，但其实场所比较难找，大致路线是传送到诺奇路亚伐木场后向西北进发，任务标识在地图的一处凸出部的正下方（从远处可以看到有篝火），需要在附近找落脚点落下，靠近后发生剧情。

3. 之后不要下去，继续沿着向北的路到达瓦纳斯克瀑布附近，发生剧情。

4. 从附近的树藤爬到瀑布上方，找到夏尔，之后在附近的山水高原打倒加尔斯尖嘴龙，采集治疗香草，再和卡法报告完成任务。

音讯不明

1. 在托里格镇·斯佩比亚军托里格基地，和阿修对话开启任务。

2. 在瓦纳斯克大瀑布东南，旅行者休息树的北面会发现帝国兵的尸体，调查尸体（需要观察眼 Lv1、忍耐力 Lv1）。

3. 沿着足迹追踪，发现狼兽尸体（需要观察眼 Lv2、忍耐力 Lv2）。

4. 继续沿着足迹追踪会发现 91 级的敌人“杀戮暴龙”，给予少许伤害后就会发生剧情，选择撤退即可。

5. 回托里格镇·斯佩比亚军托里格基地和阿修对话，下来去斯佩比亚贝拉菲工业区找提舍克说话（帝都地图东南）。

6. 去斯佩比亚上层·地热涡轮塔附近获得“布诺的果实”。

7. 去古拉上层右半身·暴龙的住处放置布诺的果实（位置在一头角兽尸体附近），发生剧情之后暴龙等级变成 36 级，大幅度弱化了，打倒暴龙，再返回斯佩比亚军基地和阿修对话即可完成任务。

乌摩恩重振旗鼓

1. 和托里格镇·格罗德居住区最南侧的 NPC 乌摩恩对话接受任务。

2. 去托里格商店街找情报商加布加布购买情报“被拍打上岸的巨神兽”。

3. 传送到地标“托里格的花田”，去右上方调查巨神兽（只有云海满潮时才会出现），发生剧情。这里会出现选项：①通过御刃者控制、②给它绿色花粉团、③给它迷情蜜瓜，使得巨神兽重新恢复。

4. 和猎杀巨神兽的海翼龙战斗，胜利后回格罗德居住区向乌摩恩报告（位置变成了虎的家的东侧）。

5. 之后继续继续完成佣兵团任务“造船用木材”、“工匠的技术”、“打造巨神兽船”（清理掉前一个任务后才会出现后一个），全部完成后回格罗德居住区向乌摩恩报告。

6. 传送回上层左侧的乌摩恩造船厂和乌摩恩对话，完成任务。



冻成冰块的御刃者

1. 从诺奇路亚伐木场左上角的树根上去，一直走到尽头（会经过稀有怪“不动的冈萨雷斯”的所在地）会看到流动向下水流的中空树木，跳下，顺着树木中的水流顺流而下可以掉落到朽木之岛附近一处隔离的水池中，调查水洞的涌泉水（需要水属性之力 Lv3，忍耐 Lv2）后可以到达苍天之喙，从这里的 NPC 异刃穗积处接受任务。

2. 前往洛修利亚下层戴克莱斯祭坛附近，找到被冰冻的达利扎并为其解冻（火属性之力 Lv8、冰属性之力 Lv5），之后发生剧情。



3. 在洛修利亚收集 4 个紫水晶蒜头（在下层地图西南角的采集点出率较高，传送到地标“圣大列柱廊”往西南走到山崖便即可），另外圣大列柱廊西南结冰的池水用场景技能解冻（火属性之力 Lv4、风属性之力 Lv4），会出现水洞的涌泉水（水属性之力 Lv5、忍耐 Lv3），可到达比比鼠的巢穴，巢穴内北面的采集点也比较容易采集到。

4. 回去找达利扎，对话后完成任务。

特殊支线事件“角甲兽的培育”

在玩家最初旅途就会抵达的托里格镇，东侧的库莱姆农场会接到一个养育角甲兽的委托。最初这只角甲兽只有 1 级，由于血槽可见，所以很容易被当做是杂鱼一刀切死。但大家千万不要手欠，因为通过喂养饲料的方式可以将它养到 99 级，成为“猛进的角甲兽王”，打倒它不但可以给予玩家将近 10 万经验，而且会掉落稀有核心、史诗核心水晶以及武器晶片。注意，这只角甲兽只有养育到 Lv99 之后才能重复击杀，之前如果不慎将其打死是无法复活的。具体培育流程如下：

1 级（完成度 1-20）

所需饲料：

①热带芋（+1）

②激热橙（+2）

③红宝石山竹（+5）

推荐饲料：红宝石山竹，古拉的大地图上到处都是，玩家流程中应该积累了不少，如果没有的话也可以直接在就近的农田采集激热橙即可。

20 级（完成度 20～50）

所需饲料：

①朝气百香果（+1）

②精力茄（+2）

③死亡猕猴桃（+2）

④酸番茄（+5）

推荐饲料：酸番茄，可以直接在檀佩兰提亚的斯佩比亚驻地旁的采集点采集。

40 级（完成度 50～90）

所需饲料：

①甜美柠檬（+1）

②狙击豌豆（+2）

③猩红胡桃（+2）

④滑菇宝石（+5）

推荐饲料：滑菇宝石，可以传送到世界树中层的地标“第七外围中央楼层”后向上方走，在平台上宝箱旁边的采集点采集到，地标“第七外围机场左上角”的采集点也能采集到。

60 级（完成度 90～140）

所需饲料：

①脆叶包心菜（+1）

②绚丽南瓜（+1）

③胜利枇杷（+2）

④恋爱树莓（+2）

⑤迷情蜜瓜（+5）

推荐饲料：迷情蜜瓜，直接在格尔特蒙特飞行甲板的采集点就能采集到，非常轻松。

80 级（完成度 140～200）

所需饲料：

①水母凤仙花（+2）

②雷电根茎（+2）

③水晶桔梗（+2）

④无限玫瑰（+2）

⑤黑白风信子（+2）

推荐饲料：黑白风信子，最后一部每一种饲料都只加 2 完成度，过程还是比较煎熬的，黑白风信子可以直接传送到最终迷宫“第一低轨道站”上层的地标“俯瞰乐园的山丘”，之后往东北方向从山坡下去，在道路尽头的采集点采集即可。

英维迪亚烈王国支线任务

佣兵团的模仿者

1. 在弗雷斯贝古村庄开启任务后，前往英维迪亚头部的下颚漂流地，打败敌人。

2. 和下颚漂流地的吉尔伍德对话，之后返回弗雷斯贝古村庄和格尔萨对话，完成任务。

神秘便笺

1. 在酸液食管获得“笔记的残片”后触发任务。

2. 前往英维迪亚地图上记载的场所，需要从头部·魂之顶的维尔纳湖往南走，会发现一处向下流水的洞窟，进洞顺着水流向下，在出洞的一瞬间跳跃，借助水流的推力可以到达净身水池中之前无法到达的高处，获得“折断的小刀”。

3. 前往腹部的青阶沟找到艾雷柏斯，和其对话后战斗，取胜后再次和其对话，完成任务。

人人最初都是新手

1. 在腹部法凌中央华段群会发现被蜥蜴人围攻的利吉，打倒敌人后和其对话。

2. 前往英维迪亚腹部·罪人的岩窟要塞，寻找被抓走的诺彭族多鲁鲁，位置在萨尔德门东南处。

3. 在罪人的岩窟要塞附近打倒蜥蜴人后救出多鲁鲁，回去和利吉说话完成任务。

巨神兽的研究者

1. 在英维迪亚王都冯斯麦姆的冯斯麦姆港和皮洛洛对话，开启任务。

2. 去腹部的青阶沟附近寻找加斯托雷，打倒袭来的敌人。

3. 在英维迪亚通向弗雷斯贝古的洞窟里和加斯托雷对话，之后前往英维迪亚的龙之胃（从腹部的法凌水域一路向北进入洞窟后即可到达）。

4. 在龙之胃里打倒寄生虫，再返回弗雷斯贝古村庄和加斯托雷对话。

5. 最后回冯斯麦姆港和皮洛洛对话完成任务。

搜寻密探

1. 在弗雷斯贝古村庄的出发市场，和德尔菲娜对话接受任务。

2. 前往腹部打倒3只尖刺海胆怪（需要在腹部的冯斯麦姆水域，晴天时才会出现）。

3. 前往腹部·青之岸壁附近的兵营，和巴米巴米、朱迪斯碰面，分别与其对话后发生剧情。

4. 回去向德尔菲娜报告，去青阶沟打倒3只侵略的尖刺。再次回去向德尔菲娜报告。

5. 在弗雷斯贝古村中寻找大闹武器库的密探，只要去村庄南面的阴湿伞菇洞窟（需要火属性之力Lv2、风属性之力Lv2烧掉门口的树木）和巴米巴米对话，完成任务。



协助煮饭

1. 在英维迪亚王都冯斯麦姆商业区和朱利奥对话开启任务，需要先后在冯斯麦姆商业区、克維莱战舰整备场、冯斯麦姆港3处区域的配给所交付各种食物，将达成度达到100，最简单获取提升达成度的食物的方法就是直接在托里格镇的蔬菜店和肉店，以及阿伐利缇亚的鱼店购买即可。3处食物配给全部完成后和朱利奥对话，完成任务。

双亲之仇

1. 和弗雷斯贝古村庄正门附近的吉尔伍德对话，接受任务。

2. 和勇气修炼场旁的尼修对话。

3. 前往艾尔皮斯灵洞·盗墓者的盗掘遗址，和克尔东会合。

4. 在艾尔皮斯灵洞打倒3只流浪刺豚兽和3只昏暗蜜獾兽。往北逆着拉比亚地下水流的方向向上前进，流浪刺豚兽在途中的岔路，而昏暗蜜獾兽在反方向的灵泉街广场遗址螺旋回廊的上层。完成后回盗墓者的盗掘遗址和克尔东报告。

5. 之后和尼修对话，需要在艾尔皮斯灵洞收集7个阴暗鳟鱼及1个伤痕苹果。阴暗鳟鱼在艾尔皮斯灵洞上层水边的采集点比较容易收集，伤痕苹果在灵泉街广场遗址通过螺旋回廊来到上层后，距离前往艾尔皮斯大空洞出口的反方向的道路尽头的采集点出率最高。



6. 收集完成后将食材交给尼修，之后和克尔东对话。

7. 传送到地标“中层·侵蚀灰洞”，沿着东南侧的洞壁前进，可以发现一个通向北侧的小洞。进洞向北走到尽头可以获得“发光的钟乳石”（再往东走可以到达绝境“加雷西亚地底湖”），返回盗墓者的盗掘遗址和卡提拉对话。

8. 传送前往下层的大列柱室，去任务指示地点和两只无情流云龙战斗。胜利后前往附近和尼修对话，完成任务。

鲜艳的颜料

1. 在英维迪亚王都·冯斯麦姆商业区和德布拉对话开启任务。

2. 前往英维迪亚收集4个铠虾的甲壳（任务怪在腹部的法凌水域栖息）和6个三色岩石（在头部·魂之顶采集）交给德布拉，完成任务。

考尔的病

1. 在英维迪亚王都冯斯麦姆，在巴杰纳剧场门口和倚音对话，接受任务。

2. 完成佣兵任务“医术高明的医生”获得名医斯玛雅的情报。

3. 根据情报前往斯佩比亚帝都阿尔巴玛格，去阿达玛仓库区和沙恩特对话发现斯玛雅不在。

4. 前往檀佩兰提亚的斯佩比亚驻扎地和拉萨对话，得知斯玛雅的去向。

5. 传送到中央平原的多雷克斜塔，往西北走，可开启地标“多克特泉”并找到斯玛雅。

6. 之后需要在檀佩兰提亚收集3个幽灵树的根，去3处任务指示处调查（分别需要忍耐力Lv3、植物学Lv7；忍耐力Lv4、植物学Lv6；忍耐力Lv5、植物学Lv5），注意其中有一处在地图的最左上毒池深处，步行过去的中途要记得停留在陆地上恢复体力，收集全后交给斯玛雅。

7. 返回斯佩比亚的阿达玛仓库区，和斯玛雅对话后需要为她收集3个黄昏树的根、1个云海岩盐和3个水噗噗萝卜。

8. 首先前往艾尔皮斯灵洞，在中层灵泉街广场遗址附近调查三处任务指示处（分别需要忍耐力Lv4、植物学Lv7；忍耐力Lv3、植物学Lv10；忍耐力Lv3、植物学Lv9）后获得3个黄昏树的根。

9. 接下来前往莫尔斯断崖下层·圣年之门的北侧（通向修验者古道的小路上），调查任务指示处（需要忍耐力Lv6、矿物学Lv7），获得云海岩盐。

10. 水噗噗萝卜入手方法较为特别，需要完成古拉·托里格镇上的支

线任务“长不大的蔬菜”后解锁佣兵团任务“协助大量生产”，每一次完成该佣兵团任务便会获得 3 个水噗噗萝卜作为奖励，只是为了完成本任务的话，只需要完成 1 次佣兵团任务即可。

11. 收集齐材料后去斯佩比亚帝都阿尔巴马格的阿达玛仓库区，将材料交给斯玛雅，得知还需要新的材料真龙尽香。

12. 前往英维迪亚头部的龙之胃，位置是从腹部的湖上跳八石一路向北走到底，如果之前完成了支线任务“巨神兽的研究者”的话大家应该都知道在哪里，获得 2 个“真龙尽香”（龙之胃里有稀有怪吸血贵妇玛蒙，要小心），将其交给斯玛雅。

13. 最后完成佣兵团任务“药物知识”来帮助斯玛雅做药，完成佣兵团任务后和斯玛雅对话，获得“异刃特效药”。将之交给王都冯斯麦姆的巴杰纳剧场前的倚音完成任务。

斯佩比亚支线任务

向帝都进发

1. 从下层阿南亚姆港的皮迪迪处接受任务。

2. 在斯佩比亚 · 货物搬运区附近打倒大陆狼兽和亡者巨蜂，共计 10 只即可。回去向皮迪迪报告完成任务。

生态调查

1. 在帝都阿尔巴马格 · 纳哈尔中央广场的公告牌上接到任务，需要从斯佩比亚 · 热源排出岔路的暗黑蝙蝠身上采集 3 个白虫的触角。

2. 传送到地标“上层采掘场电梯”前，坐电梯下去，出来后左转上梯子进入管道，找到任务怪。

3. 收集完成后传送到斯佩比亚皇宫哈达夏尔，交给旁边的乔布林即可。

追踪机密文件

1. 从帝都阿尔巴马格 · 纳哈尔中央广场南面的汉斯托拉处接到任务。

2. 完成佣兵团任务“被窃取的机密情报”，获得“机密文件的下落”。

3. 传送到斯佩比亚上层采掘场电梯前，打倒附近的任务怪物“亡者巨蜂”，获得“机密文件”。

4. 向皇宫哈达夏尔的伊尔哈姆报告完成任务

在世界树遇难

1. 从斯佩比亚下层 · 阿南亚姆第二码头的亚奇处接到任务。

2. 传送到世界树 · 第七外围入口，回头往西面走。

3. 打倒 4 只骆驼机甲，救出波诺诺。

4. 接下来需要在世界树里寻找另外一个走失的诺彭族，进入水星天第 20 电梯再下到天空桥，往左上方走可以发现阿露露，之后打倒敌人“尖叫机甲”。

5. 胜利后和阿露露对话，返回斯佩比亚下层 · 阿南亚姆第二码头，发生剧情后完成任务。



古代诺彭族的壁画

1. 在帝都阿尔巴马格的贝拉菲工业区开启任务。

2. 完成斯佩比亚的佣兵团任务“考古学家秘密入境”。

3. 前往英维迪亚烈王国的弗雷斯贝古村庄找到考古学家哈萨奴，前往村中的三处遗迹，在不同时间带调查壁画。

4. 从村中的北面的气流裂口来到知识遗迹，调查知识之壁画（需要诺彭的知识 Lv3，观察眼 Lv2），需要在白天和晚上各调查一次，获得知识之壁画的情报 1、2。

5. 从东北面的水洞的涌泉水来到强韧遗迹（需要水属性之力 2、忍耐 Lv2），调查强韧之壁画（需要诺彭的知识 Lv3，观察眼 Lv2），需要在白天和晚上各调查一次，获得强韧之壁画的情报 1、2。

6. 从旅馆旁边的木箱爬到旅馆顶上，再跳到对面有水洞的涌泉水的高台上（需要在屋顶极限边缘处起跳才能到达），再通过水洞的涌泉水（水属性之力 Lv2、忍耐 Lv2）来到统率之遗迹，在白天和夜晚两个不同时间段调查统率之壁画（需要诺彭的知识 Lv3，观察眼 Lv2），获得统率之壁画的情报 1、2。

7. 和哈萨努对话，之后传送到罗尼大树，调查大树根部（需要地属性之力 6、观察眼 Lv2），获得某处的钥匙。

8. 和哈萨努对话，获得“古代诺彭族的钥匙”，任务完成。

再会

1. 在帝都阿尔巴玛格的爱比尔商业区和艾尔诺斯对话，开启任务。

2. 将艾尔诺斯托付的东西送给古拉 · 托里格镇的加雷德居住区的他的兄弟。

3. 剧情后返回帝都阿尔巴玛格找艾尔诺斯，但其不在，和其异刃八千矛对话得知去向。

4. 前往帝都的夏麦姆温泉（从贾尔卡马洛旅店 3 层过去），和艾尔诺斯对话，再和现场各 NPC 对话（梅勒芙必须在队伍中）后，调查女性尸体。

5. 向斯佩比亚皇宫哈达夏尔的斯托尔报告。

6. 再回夏麦姆温泉和艾尔诺斯对话，获得“夏麦姆工厂的钥匙”。

7. 从贾尔卡马洛旅店出来，往北面走，从右手出的入口进入夏麦姆工厂，从梯子爬到最上层后，连续通过两处气流裂口后来到夏迈姆山，和哈基姆对话（需要观察眼 Lv2，忍耐力 Lv2），发现犯人足迹。

8. 沿着红色足迹追踪犯人，一路追踪到斯佩比亚上层的采掘场电梯前，乘坐电梯下去来到巨大热源采掘管道，追踪足迹进入左手管道内。

9. 到达指示位置后发生剧情，和布琉纳库莱曼 ×2 战斗，获得“隐秘小屋的钥匙”。

10. 前往帝都阿尔巴玛格 · 阿达玛仓库区地下旧仓库，从纳哈尔中央广场左下方的小路沿着梯子一路往下即可。到达目的地后和敌人“叛逆的罗赫”以及布琉纳库莱曼 ×2 战斗。胜利后发生剧情，完成任务。

反帝国组织的调查

1. 完成任务“再会”之后，再和和皇宫哈达夏尔的斯托尔对话后开启任务。

2. 前往斯佩比亚上层的第 2 采掘场入口，调查布琉纳库的据点。在第 2 采掘场入口处遭遇众多敌人，发生连续战斗。

3. 胜利后发生剧情，返回皇宫哈达夏尔和斯托尔对话，会触发 3 个子任务，分别如下：①“打倒瓦甘”：直接传送到爱比尔商业区楼顶，打倒“谋反的瓦甘”后完成任务；②“打倒比汉克”，目标在斯佩比亚上层的旧生产区房顶口西南位置，打倒“颠覆的比汉克”后完成任务；③“打倒阿罗达”，目标在下层货物搬运区附近的地图南侧，打倒“叛乱的阿罗达”后完成任务。

4. 三个子任务完成后回皇宫哈达夏尔向斯托尔报告，之后完成佣兵团任务“追踪晓的去向”。

5. 去旧生产区饱餐食堂进行调查，从地标“旧生产区屋顶口”的楼梯下去后往北走就能找到，之后和晓的御刃者战斗，胜利后发生剧情，获得“打败晓的证据”。

6. 回皇宫哈达夏尔和斯托尔对话，完成任务。

游技术 NOW PLAYING 研究中心

离别赠礼

1. 完成“反帝国组织的调查”后，将梅勒芙同时绑定迦具土和棉津见的情况下，在爱比尔商业区和法尔瓦对话会开启此任务。

2. 将苔藓珠串交给法尔瓦，苔藓珠串需要在世界树进行采集，可以去水星天第 8 电梯右侧水域中的鱼类采集点采集，出率较高。

3. 回皇宫哈达夏尔和艾尔诺斯对话，之后前往斯佩比亚下层的阿南亚姆港发现准备逃亡的斯托尔，剧情后和“米拉兹的御刃者”、“阿兹拉的御刃者”战斗。

4. 胜利后发生剧情，接着传送到上层的米德巴尔桥，在附近布琉纳库残党战斗。

5. 胜利传送到上层第 2 采掘场入口，前往布琉纳库占领地，在任务指示位置继续和布琉纳库残党战斗。

6. 胜利后前往下层阿南亚姆找艾尔诺斯报告，之后前往英维迪亚·王都冯斯麦姆的托里琪亚后街，找到 NPC 黑加托尔。

7. 前往冯斯麦姆的大阶梯处发生剧情，一路追击扎达赞进入卡拉姆剧场。和“库尔加的御刃者”、“拉维安的御刃者”、“蒙布拉的御刃者”进行战斗。

8. 胜利后返回斯佩比亚皇宫哈达夏尔，向艾尔诺斯报告，完成任务。

利贝拉里塔斯岛屿群支线任务

第一次旅行

1. 在巴尔德塔斯岛发现被怪物围攻的女性异刃后开启任务，击败敌人“恶心角毛虫”。

2. 和奥鲁亚对话，再去东面的梅尔可利贝小岛和罗姆尼对话，返回巴尔德塔斯到向奥鲁亚汇报后完成任务。

被偷走的回忆

1. 在弥先村·守护神，和德格拉德对话开启任务。

2. 调查守护神前的石台（需要观察眼 Lv2、集中力 Lv3 以及森林学 Lv4、植物学 Lv4）

3. 在神渡之岛打倒敌人“鸣叫巨猫头鹰”，获得红色项圈。

4. 返回弥先村·守护神，和德拉格对话完成任务。

学校

1. 白天和弥先村的村长和维拉斯对话，开启任务。

2. 去旁边和工匠哈马对话（同样为白天限定）

3. 之后需要在世界各地收集木材、矿石、饰品三类素材，分别交给马齐斯、库库力和卡兹娜提升完成度，每一项完成度都需要达到 100。

①马齐斯需求的木材包括闪亮树叶、烟雾木、朱红树皮、迷路藤、激扬木、石膏树、缔结根、幽灵树。

②库库力需求的矿石包括困境石、森林石、深渊魔石、黑色灰尘、磨爪石、苔藓平台、深渊金属、边纹蓝宝石。

③卡兹娜需求的饰品包括树叶光斑纹样的窗帘、托里格布垫子、蒸汽管风琴、吵闹竖笛、《诺彭能发战争财吗?》、简单打捞说明书、幽界美术名画全集、鳞甲兽的感情。这一项可以直接从各地城镇的店铺中购买。

4. 继续和哈马对话，然后去和维拉斯对话，触发 3 个子任务“寻找国语·文学的老师”、“寻找科学·数学的老师”、“寻找历史老师”。

①以下三位人选中雇佣任意一人后可完成“寻找国语·文学的老师”：一是古拉托里格镇·加雷古洛之丘南侧的里德拉（需支付 7500G）；二是洛修利亚王都特奥斯奥莱旅店的梅斯尔（需要完成任务“协助执笔”）；三是洛修利亚王都特奥斯奥莱的拉普普（需支付 7500G）。

②以下两位人选中雇佣任意一人后可完成“寻找科学·数学的老师”：一是英维迪亚烈王国王都冯斯麦姆大门外的咻咻；二是完成任务“科尔的药”后，前往斯佩比亚帝都阿尔巴玛格，在阿达玛仓库区和沙恩特对话选择邀请斯玛雅当老师，但是斯玛雅不在，前往艾尔皮斯灵洞的尸骸之谷找到斯玛雅，之后去加雷西亚地底湖拿到柯拉胡萝卜（去的方法参看任务“双亲之仇”）交给斯玛雅后可以她会去弥先村当教师。

③以下两位人选中雇佣任意一人后可完成“寻找历史老师”：一是阿伐利缇亚商会的托亚托亚（需要给他旧式打捞服，旧式打捞服可以在世界树第七外围机场打捞获得）；二是英维迪亚·弗雷斯贝古村庄的哈萨努（需要完成任务“诺彭族壁画的秘密”）。

5. 返回弥先村和维拉斯对话，发生剧情。

6. 和马齐斯对话，需要有古代文明知识 Lv5 后回答其问题；和卡兹娜交谈，需要怪力 Lv10 后可以回答其问题；和库库力对话，需要打捞技术 Lv12 后可以回答其问题，不过这部分剧情就算场景技能能力不够也不影响完成与否。

7. 前往利贝拉里塔斯·弥赛特岬的打捞点进行打捞，就在弥先村旁边，会刷出敌人终末流云龙，将之击破。

8. 返回村中和维拉斯对话，完成任务，同时开启村内新地标“天色学舍”。



汇款流程

1. 在阿伐利缇亚商会和运输商马克西姆对话，寄送 9 万 G 给柯蕾尔阿姨，之后再和马克西姆对话。

2. 回到弥先村，和柯蕾尔阿姨对话开启任务。

3. 返回阿伐利缇亚商会，和运输商马克西姆对话。

4. 前往古拉·托里格镇的格罗德居住区，和修打听手续费的事。

5. 前往斯佩比亚下层·阿南亚姆港，寻找诺彭族的头目。在这里和 NPC 科布布对话。

6. 去斯佩比亚下层·汉扎格荒野，搜索 4 号楼出口附近的两个位置（一处在上面一处在下面）。

7. 回阿南亚姆港和科布布对话。

8. 前往利贝拉里塔斯的里吉特港，击倒 4 只密林巨猫头鹰后救下修希特，和其对话。

9. 回阿伐利缇亚商会和运输商马克西姆对话，得知要开通直达航线必须想办法弄到新的船只。

10. 有两种方法可以弄到新船：一是去阿伐利缇亚飞行甲板找噗卡噗，可以花费 30 万 500G 购买船只，二是如果玩家手头没有足够的金钱的话，也可以先完成古拉的支线任务“乌摩恩重整旗鼓”，这样前往乌摩恩造船厂和乌摩恩对话，可以花费 2000G 租他的船。

11. 回去阿伐利缇亚商会和马克西姆对话，完成任务。同时解锁佣兵团任务“护卫直达航班”。

抱头烦恼的商人

1. 在利贝拉里塔斯岛屿群·弥先海域的梅尔特小岛上和赛卡卡对话开启任务。

2. 需要为其收集 14 个精力茄（利贝拉里塔斯岛屿群收集，路德云海道入口附近出率较高）、5 个边纹蓝宝石（利贝拉里塔斯岛屿群收集）、2 个天使引擎（通过打捞获得）。

3. 完成后和赛卡卡对话，之后前往斯佩比亚下层的货物搬运区，帮赛卡卡讨要报酬，完成任务。

阿卡狄亚教廷支线任务

注：位于阿卡狄亚教廷一共有3个支线（严格来说只有两个，因为其中一个的主要任务场所在檀佩兰提亚），由于在第8章中登上世界树后莱克斯一行将会和阿卡狄亚教廷处于敌对状态，无法再前往教廷，阿卡狄亚教廷的相关支线将无法完成，不过教廷的发展度和佣兵团任务会与利贝拉里塔斯岛屿群合并。这一限制通关后也无法解除，所以建议在进入世界树之前先回一趟阿卡狄亚教廷，把教廷的相关支线都清理干净后，再开始攻略世界树。

阿卡狄亚的教义

1. 在哥特伊斯沃斯港区和莫鲁鲁对话开启任务，向位于阿卡狄亚的僧兵打听情况，下来前往大圣堂区域，传送到地标“幽界创世壁画大回廊”，分别和西侧的NPC崔尼利克、迪艾德罗，东侧的NPC巴夏巴罗、浦那蒂亚对话之后。

2. 回去找莫鲁鲁拿白金八音盒，把白金八音盒交给阿卡狄亚教廷哥特伊斯沃特港区域的NPC莫尔西奥（就在港口中央）之后将莫尔西奥带回到莫鲁鲁身边，完成任务。

圣歌队的梅丽卡

1. 和梅丽卡对话开启任务，分别和大圣堂区域的瑞贝卡，海诺、罗妮，赛尔殊对话（仅限白天），之后向梅丽卡报告。

2. 下来和塞利利欧斯广场的艾尔比娜对话，之后与敌人Lv40受雇的御刃者战斗，胜利后任务完成。

追求新天地

1. 在哥特伊斯沃特港区和NPC库库恩对话开启任务，前往檀佩兰提亚中央平原的远眺山丘和其会合。

2. 打倒3只任务怪后去斯佩比亚屯驻地和其会合，接下来需要在附近收集道具交给他，使完成度达到100（每一个道具+5）。

3. 最后再去南面海岸寻找10个金属胸针给他即可（南面海岸区域有许多高级别的怪物，要小心）。

圣歌队的梅丽卡

尤迪肯姆的遗产

1. 在中央平原的斯佩比亚驻扎地开启任务。

2. 在檀佩兰提亚中央平原收集4个黑钢环柱，根据任务指示前去调查地图上4处兵器残骸即可（需要远古文明知识Lv4）

3. 收集完成后交给斯佩比亚驻扎地的伊斯梅特，完成任务。

洛修利亚王国支线任务

协助执笔

1. 在洛修利亚下层的冰华亚根丘陵地附近获得冰之花，之后给南面的梅斯尔会发生剧情，开启任务。

2. 去王都特奥斯奥莱的亚娜斯塔西斯旅店和梅斯尔对话。

3. 去卢米娜利亚台座附近打倒邪恶鳞甲豹，回去和梅斯尔对话。

4. 去阿姆雷特支柱根部获得传说的戒指（传送到下层圣林地，往西侧走即可发现），将之交给梅斯尔后完成任务。

凯尼蒂亚的烦恼

1. 在王都特奥斯奥莱·艾尔姆广场和凯尼蒂亚对话开启任务。

2. 去下层的冰华亚根丘陵地附近打倒4只偶像灌狼兽.

3. 回洛修利亚王国艾尔姆广场向凯尼蒂亚报告，完成任务。

丢失的宝物

1. 和特奥斯奥莱后门的鲁奎德对话，帮助他寻找龟形手刻石雕。

2. 根据任务指示来到阿姆雷特支柱的贵重品处，发生剧情。

3. 根据任务指示追击格拉赛比比鼠，会发现四处冰雪小山，使用场景技能消除后发现其中一处有贵重品（需要火属性之力Lv4、风属性之力Lv4），之后向鲁奎德报告完成任务。

过去的光辉

1. 在上层口口相传之石碑附近会发现一具尸体（需要在上层的冰块碎裂后掉下去才能发现），调查后获得“逝者留下的字条”，触发任务。

2. 根据纸条上所写的位置前往玄武港北面的里扎雷亚广场，在任务指示位置挖掘（需要土属性之力4、观察眼Lv4），获得“打捞员笔记”。

3. 去王都特奥斯奥莱·艾尔姆广场找爱克尔特，对话后完成任务。

打捞员之王

1. 在洛修利亚王宫特奥斯卡尔提亚，和国王塞里希对话后开启任务，需要获得4种宝物，并将之装饰在王宫四角的台座上后才能完成任务。分别如下：

①灾难拼块

和阿伐利缇亚的格尔特蒙特仓库附近的扎布扎布对话，用50万G购买。

②大型锤头

在檀佩兰提亚，必须是雷暴天气的情况下，在战伤港湾用极品气瓶打捞。

③金黄色太阳像

在莫尔斯之地·倒下的办公楼，从铁网爬上去的位置的反方向有一处房间内可以找到。

④天空轨道计

在艾尔皮斯灵洞下层的英雄之门附近的打捞点打捞（使用黄金气瓶打捞，有一定概率出）。

好搭档

1. 在洛修利亚上层的封闭矿石场和弗姆弗姆交谈接受任务（在上层崩城的旧支柱都市会找到一处向远处凸出的滑轨状冰柱，以此为轨道可以滑行跳跃到远处的封闭矿石场，之后从气流裂口上去）

2. 在下层的特米矿石柱附近找到弗姆弗姆，对话后返回封闭矿石场找麦拉克，完成任务。

莫尔斯断崖支线任务

莫尔斯的特产

1. 在莫尔斯入口开启任务。

2. 收集莫尔斯断崖的产品给希布希布，将达成度升到100（需求的物品分别是狙击豌豆、霓虹葡萄、油腻枝叶、绝壁萤火虫、驹蟹、钢丝树、法兰福玫瑰、芭蕉鲣鱼、恶魔蚊、古代罗盘、千重手臂、云外苍天轮）。

3. 收集林卡蜜给兹布兹布，将达成度升到100（7个林卡蜜即可）

4. 和希布希布对话后完成任务。

莫尔斯之地支线任务

持续运转的系统

1. 在巨大防壁第8隧道接受任务.

2. 打败3只第8高速公路的神恩机甲，第8高速公路需要从倒下的办公楼通过铁网爬到上层后从东侧跳下才能到达。

3. 打败目标敌人之后去紧急避难楼回收物资（楼梯附近的宝箱），获得生锈的老旧时钟，完成任务。



上一期为大家带来了本作的一周目攻略，不知各位炼金术士的进度到什么程度了呢？鉴于本作的奖杯几乎囊括游戏的所有内容，本期研究中心将提供游戏后期的游玩方法以及难点奖杯解说，帮助各位玩家成为一名优秀的炼金术士！

文 果汁　美编 Juxi　对应游戏版本：1.00

PS4 / PSV / NS		
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士		Koei Tecmo
リディ-&ス-ルのアトリエ ~不思议な绘画の炼金术士~		角色扮演 / 日版
2017年12月21日	本地1人	对应PSV TV
售价为PS4/NS：8760日元、PSV：7560日元		

最终话时段的游戏方式

隐藏采集地·绝界

场景效果 所有伤害效果减半、产生异常状态时，赋予追加异常状态。

●在最终话时段前往采集地“モラキス连峰”，进入永久峰区域深处会触发剧情，双子发现一张奇妙的绘画。回城后移动至“王城内”→“エントランス”就能触发修复绘画的剧情，调合出“邪なる暗に落つ绘の具”后移动至“画廊”修复绘画，就能进入隐藏地图“绝界”。因为这张地图能采集到大量拥有优秀特性的素材，因此进入最终话后应第一时间开启这张地图并进行探索，为后文介绍的装备制作打好基础。

●由于场景效果非常恶心，探索的时候切记带上更换场景效果的道具。绝界里面可以挑战隐藏BOSS“终末の乙女テルミナ”，具体对战方式待后文的“隐藏BOSS”部分再详解。

如何赚钱与练级

想必道具流玩家在本作中最苦恼的一点就是钱不够用，尤其是后期道具的质量提升后，量贩商店BOSS小柯柯简直每一次收钱都是狮子开大口。其实本作赚钱的方式没有太多捷径，到最终话时段可以接报酬相对多的委托，然后把装备都做好后就可以把游戏难度变更为HARD，装备好拥有赚钱效果的饰品便可一边挑战强敌一边刷钱。

练级方面不需要特意留心，到最终话挑战隐藏BOSS时一般便能自动练到50级，即使没有到达，找一些强敌刷刷也能很快升级。

稀有素材与推荐触媒

稀有素材

本作存在一些高级道具需要的，却又难以取得的素材。虽然在上一期的流程攻略中已经列出获得方法，但此处还是再次整合一下。

素材名	位置
ドンケルハイト	天海の花园·祝福を祈る花畑区域，中央北侧一个有大树的广场里，在大树周边的红花状稀有采集点里获取
双色コランダム	天海の花园·一番大切な场所区域，在魔物“クロブレア·ブル”晃荡的水池中的稀有采集点里获取

推荐使用触媒

后期推荐使用的优秀触媒有三种，分别是混沌の泥（绘画世界的クロブレア系敌人掉落）、ルビナイト和贤者の石，尤其是贤者の石的效果非常好，调合出量产专用的触媒后就应马上前往商会进行登录。为了以最便宜的价格购买触媒，在调合触媒时应附上以下特性。

特性	获取方式
量产品	安值×安值+
大量生产品	安值+×安值++
プライスレス	量产品×大量生产品



最强攻击道具·N/A

在流程中会出现老爹ロジェ的课题任务，一直完成到最后一个课题就能发想出最强攻击道具“N/A”的配方。炼金等级必须达到50，并使用“贤者の石”为触媒进行调合才能触发此道具的最大效果，不过本作使用道具有一个坏处就是消耗的金钱非常多。一发最大效果兼最强特性的N/A大概要花费3000克隆以上，没有事先去刷钱的话对钱包的伤害非常高，如果懒得刷钱，那么平常战斗还是得依靠角色的技能与装备，如何强化角色装备会在后文详解。



推荐特性

名称	效果	获取方式
神を破壊せし力	攻击道具的效果提升40%	珍稀特性
究极の破坏力	攻击道具的效果提升30%	大きな破坏力×强烈な破坏力
シングルボ-ナス	伤害提升30÷效果范围内的目标数量%	星彩平原、绝界等

刚力好男儿！金のハゲル像位置

本作总计 10 个的绘画世界里，每张绘画地图都隐藏了一个“金のハゲル像”，调查这些金猛男像后就会触发爆炸，算是完成一次收集要素。找齐 10 个金のハゲル像后，锻冶屋中就会出现一个宝箱，里面可以获取参考书《俺の生きざま》，这样就可以制作优秀的副核心“刚力好汉ギア”了。这个要素也是与奖杯有关，下文列出 10 个金猛男像的位置。

ざわめきの森

所在区域 どきどき集团墓地（3 区域），位于最深处传送点的右侧。



冰晶の辉窟

所在区域 冰棘空洞（2 区域），东南侧（先往北前进，再往东绕回南，可以跳的河对面）。



アンフェル大瀑布

所在区域 メルメ-ル・デプス（3 区域），最深处传送点附近的水中。



冻てし时の宫殿

所在区域 ネ-ジュのアトリエ，ネ-ジュ所在的房间，被屏风包围的房间里。



海底宝物库

所在区域 第一宝物库，东南侧的木箱后。



エテル=ネピカ

所在区域 オリジヌ=オルダ（3 区域），往西北方向前进，绕一圈来到东北侧的空间，金像埋在废屋附近。



天海の花园

所在区域 乐しい思い出の日々（2 区域），进入此区域后直接前往正前方坏掉的楼梯处，跳过去后破坏左侧挡路的岩石往下走。



星彩平原

所在区域 地の彩り、育む地（2 区域），前往东南侧，跳过河后的空间里。



黒の地平线

所在区域 永劫别离の地平线（5 区域）、东侧需要跳跃通过的小岛上（埋在岩缝中）。



绝界

所在区域 ナガレルナミダノチ（2 区域）、西北侧的小屋附近。





参考书获取方式

由于奖杯对配方有需求，所以每本参考书都需要获取，下表列出获取方式。注意想要获取全部参考书，实际上等于必须走真结局路线，真结局开启方式请参考后文“难点奖杯”部分。



参考书	获取方式
イル师匠の宿题レシピ	炼金等级11触发的イルメリア剧情事件
ロジェのヒラメキメモ	完成第6话的ロジェ课题
矿石加工术书	在リア-ネ的店铺“ラブリ-フィリス”购买
原石大全·上卷	在リア-ネ的店铺“ラブリ-フィリス”购买（6话）
Eランク试验课题	主线剧情获得
原石大全·下卷	在リア-ネ的店铺“ラブリ-フィリス”购买（6话）
魅力の磨き方	在リア-ネ的店铺“ラブリ-フィリス”购买（6话）
实用装饰品カタログ	アルト的支线剧情
エアドロップの作り方	主线剧情获得
バッケンのポエム	主线剧情获得
世界のお守り	在コルネリア商会购买
俺の生きざま	请参考前文的“金のハゲル像位置”部分
Bランク试验课题	主线剧情获得
デコラシオン	在锻冶屋购买
お母さんの料理のコツ	オネット的支线剧情
龙神力占术の书	在コルネリア商会购买
原初解读书	主线剧情获得
灵异の业火	ソフィ-的支线剧情
フィリスちゃんレシピ	リア-ネ的支线剧情
希望のレシピ	真结局剧情获得
プラフタからのレシピ	真结局剧情获得
イル师匠からのレシピ	真结局剧情获得
アルトからのレシピ	真结局剧情获得
フィリスからのレシピ	真结局剧情获得
ソフィ-からのレシピ	真结局剧情获得
ロジェの禁书	完成最后的ロジェ课题

获取强力特性！

由于11话的BOSS等同于整个流程的最终BOSS，所以在游戏到达最终话的时段，玩家便可以挑战更强力的隐藏BOSS了。在此之前，玩家需要获取强力的特性，以便转移到核心与防具上提升参战角色的能力值，毕竟炼金术士的战斗向来是“准备工作”最花时间。

共通强力特性

首先需要获取的自然是全能力强化系的特性，本作依然存在全能力值+10效果的“全能の力”，下表列出推荐的全能力值提升系的上级特性。（隐藏BOSS掉落的无法合成出来的珍稀特性在此处就不列出了，由玩家根据自身情况替换效果更好的珍稀特性。）

●全能力强化系

名称	效果	获取方式
全能力强化	全能力值 +3	攻防强化 × 攻速强化
全能カブ - スト	全能力值 +5	攻防ブ - スト × 防速ブ - スト
全能力超强化	全能力值 +7	素材自带（星彩平原等后期采集地的稀有采集点）
全能の力	全能力值 +10	全能カブ - スト × 全能力超强化

●能力值提升系

名称	效果	获取方式
肉体を强化する	基本能力值提升 15%	パラメ - タ +10%× パラメ - タ +12%
身体の力を引き出す	基本能力值提升 20%	パラメ - タ +12%× パラメ - タ +15%
肉体を超进化させる	基本能力值提升 25%	肉体を强化する × 身体の力を引き出す

其中关键便是无法合成出来的特性“全能力超强化”，一般来说流程到最终话，在黑の地平线、绝界等后期采集地认真“捡垃圾”的话，总会有素材带有这个特性的。玩家需要调合出探索装备“采取てぶくろ”，并发挥出“レア采取出现·大”的效果，这样在采集地就能较易找到稀有采集点，从里面采集到附带强力特性的素材。



▲图中所示的便是稀有采集点的模样，比起普通采集点来说闪得更加漂亮。

获得“全能力超强化”与“全能の力”后，玩家便需要进行调合，通过引继特性把这些特性转移到媒介道具——中和剂等物品上，此阶段推荐“万能中和剂·虹”，不仅合成所需素材包含能轻松调合出品质999的“蒸留水”以及各类中和剂，炼金成分也非常优秀。具体步骤是：把带有目标特性的素材调合为对应的中和剂或蒸留水→调合万能中和剂·虹。其余强力特性留待“参战角色详解”部分解说。

参战角色详解

虽然登场角色有很多，但本作总共只有6名角色参战。每位角色都有着自己的特点，再加上还有援护技能的性能，导致不同的角色需求的装备与特性都有所不同，下面为各位介绍每位角色的定位以及配装方案。由于本作的武器作成不会直接引继特性，因此推荐装备不再提及武器，默认为触发最大效果的“ハルモニウム”打造的最强武器，推荐装备中的核心（コア）项也默认为触发最大效果。





莉蒂（リディ -）

推荐位置 后卫　道具使用 所有

技能偏向辅助的角色，无论是主动还是援护技能都是辅助向。身为主角没有特别显眼的特点，用道具打不如苏菲、用技能辅助的效果也不如道具，最大的特点是放在后卫能触发战斗调合，待大后期前卫队员的装备全部强化完毕后，就可以把莉蒂放在后卫进行援助了。作为后卫来说没有特别的装备需求，此处就不列推荐装备与特性，想用作前卫的话可以参考下文的苏菲推荐装备。



苏尔（スール）

推荐位置 前卫　道具使用 不能使用回复系道具

与姐姐不同，苏尔作为前卫的实力相当霸道。技能全为单体向的攻击技能，并且使用完技能后的等待时间非常短，集中强化苏尔的速度后就能让苏尔的行动次数增加，提升输出力度。推荐的特性除了全能力强化系以外，提升技能威力的“スキル超強化”也非常实用，提升速度用的“光速の脚力”更是装备首选。

●推荐特性

名称	获取方式
光速の脚力	韦驮天の脚力 × 神速の脚力
スキル超强化	スキル强化 × スキルブ-スト
ス-パ-スキル	隐藏 BOSS“终末の乙女·テルミナ”宝箱掉落
正义の铁槌	隐藏 BOSS“创りし者·パルミラ”宝箱掉落

●推荐装备

名称	推荐特性
神速のオ-ブ（核心）	全能の力、全能力超强化
刚力好汉ギア（副核心）	攻击性能が増す（采集地“绝界”可获取）
ドラグ-ンメイル（防具）	肉体を超进化させる、全能の力、全能力超强化
グナ-デリング（饰品）	光速の脚力、全能の力、全能力超强化
风灵のタリスマン（饰品）	光速の脚力、全能の力、全能力超强化



马提亚斯（マティアス）

推荐位置 后卫　道具使用 不能使用回复系以外的道具

以“守”为特长的角色，作为队伍中惟一一名非炼金术士，马提亚斯在战斗中只能使用回复道具。因为入队早，在早期流程里担当起莉蒂与苏尔的肉盾一役，强化防御力当为当务之急。但是当流程到了后期，全员的装备都完善后，马提亚斯火力不足的劣势就会体现出来，此时推荐放在后卫发挥援护功能。当然喜欢莉蒂、苏尔、马提亚斯三人前卫组合的玩家，依然可以着重提升马提亚斯的防御力，毕竟这三人前卫的话，伤害几乎只需要马提亚斯一人承担，还是相当安全的。



菲莉丝（フィリス）

推荐位置 前卫　道具使用 所有

作为一名主动与援助技能性能都相当优秀的角色，菲莉丝无论是担任前卫还是后卫都有其一席之地，可惜援护技能的缺点是只能使用一次，因此在后期进行拉锯战的时候，还是推荐让菲莉丝担任前卫，发挥其持续性的火力输出。菲莉丝的伤害非常依赖饰品效果以及特性，因此应尽早强化装备并发挥她的实力。

●推荐特性

名称	获取方式
军神の力	猛兽の力 × 破坏の力
スキル超强化	スキル强化 × スキルブ-スト
ス-パ-スキル	隐藏 BOSS“终末の乙女·テルミナ”宝箱掉落
正义の铁槌	隐藏 BOSS“创りし者·パルミラ”宝箱掉落

●推荐装备

名称	推荐特性
神力のブラゾン（核心）	军神の力(究极の攻击力)、スキル超强化(ス-パ-スキル)
刚力好汉ギア（副核心）	攻击性能が増す（采集地“绝界”可获取）
ドラグ-ンメイル（防具）	肉体を超进化させる、全能の力、全能力超强化
グナ-デリング（饰品）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化
炎魂のタリスマン（饰品）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化



阿鲁特（アルト）

推荐位置 随意　道具使用 无法使用辅助系道具

作为除苏尔以外的另一个强角，阿鲁特提升火力输出的方法非常单纯，就是依靠特性与饰品效果提升装备效力。装备效力是本作新追加的属性，基本上来说会影响各方面的效果，但除了阿鲁特以外的角色没有太大必要纠结装备效力的数值。阿鲁特作为前卫能使用各属性的攻击技能，与菲莉丝配合可以无消耗打出她的大部分援护技能；因为援护技能的条件非常宽松，所以作为后卫使用也不错，可以与行动次数多的苏尔配合，只要装备效力够高，追加伤害量便非常可观。

●推荐特性

名称	获取方式
英雄の装备	装备効力ブ-スト × 装备効力超强化
神灵の装备	英雄の装备 × 勇士の装备
スキル超强化	スキル强化 × スキルブ-スト
ス-パ-スキル	隐藏 BOSS“终末の乙女·テルミナ”宝箱掉落
正义の铁槌	隐藏 BOSS“创りし者·パルミラ”宝箱掉落

●推荐装备

名称	推荐特性
一骑当千のオルデム（核心）	神灵の装备、スキル超强化（ス-パ-スキル）
刚力好汉ギア（副核心）	攻击性能が増す（采集地“绝界”可获取）
ドラグ-ンメイル（防具）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化
グナ-デリング（饰品）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化
龙鳞の首饰り（饰品）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化



苏菲（ソフィ-）

推荐位置 前卫　道具使用 所有

在本作强力道具“ドナ-クリスタル”的影响下，让场上必须有一个角色是负责使用道具牵制BOSS的，而最佳人选自然是自带道具强化系技能的苏菲。除此之外，昏厥能力强大的道具“终末の种火”也是苏菲的专用道具，两个道具配合之下可以让BOSS无法行动。“炼金术の星”为相当稀有的特性，笔者曾采了1天1夜也没见到踪影，要是没耐心的话可以用“肉体を超进化させる”或是防御力提升系特性代替。

●推荐特性

名称	获取方式
肉体を超进化させる	肉体を强化する × 身体の力を引き出す
炼金术の星	采集地“星彩平原”获取（3区域的黄花采集点，“星の花”附带）

●推荐装备

名称	推荐特性
英知のリアン（核心）	全能の力、全能力超强化
无要求（副核心）	攻击性能が増す（采集地“绝界”可获取）
ドラグ-ンメイル（防具）	炼金术の星、全能の力、全能力超强化
グナ-デリング（饰品）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化
炎魂のタリスマン（饰品）	神灵の装备、全能の力、全能力超强化



©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

推荐队形

由于各个角色特点都很明显，所以组合方式其实非常自由，不过本作还是有固定比较无脑的打法，以下列出笔者的阵型（注意前后卫顺序对应）。

前卫：苏菲、苏尔、菲莉丝。

后卫：马提亚斯、莉蒂、阿鲁特。

强敌共通战术：苏菲负责使用“ドナ-クリスタル”与“终末の种火”牵制BOSS的行动，触发了最大效果的ドナ-クリスタル能对BOSS造成相当强力的击退效果，让BOSS无法等到自己的回合。但是击退有上限值，不可能一直扔ドナ-クリスタル让BOSS的行动顺序后退，待击退后果无法起效后，就需要使用终末の种火让BOSS进入昏厥状态（最大效果可打掉一半的昏厥槽），BOSS进入昏厥状态后全员进行防御，这样BOSS的回合便会因为昏厥而跳过。这一轮过后击退上限值恢复，又可以继续使用ドナ-クリスタル恶心BOSS了。苏尔和菲莉丝负责使用技能输出，其中菲莉丝的第一个技能“ルチルダンパ-”可以触发后卫阿鲁特最少两个的援护技能，装备都按照前文强化完毕后应该能稳定打出2000左右的伤害（视BOSS耐性而定），途中可以随时把阿鲁特切换出来使用技能将菲莉丝的援护技能打完，同样能造成大量伤害。这套战术对HARD难度的两名隐藏幼女BOSS同样有效，惟一需要注意的便是准备多些拥有复活或是自动发动效果的回复物品，以防苏菲和菲莉丝直接被BOSS秒杀。


©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

隐藏BOSS

最终话追加的BOSS有4个，其中2个是流程都有打过的“フ-コの火龙”与“フィリス”，这2个实力一般就不特别注明，按照前文的装备与战术战斗便能轻松获胜。最主要的是以下介绍的两个神系隐藏BOSS，当各自打倒100级的两位神明后，就能获得奖杯“根源と终焉”。

始まりの乙女パルミラ

所在位置 夜明けの大地

最终话时段出现，和前作一样是可重复挑战的BOSS（胜利一次后返回工房睡几天便能重新复活），初始战斗时为50级，然后每一次再战都会提升10级直到100级。从第二战开始，胜利后创世幼女会送给你宝箱，里头有一些珍稀素材。

战斗方式与“推荐队形”部分所说的基本相同，只是要注意HARD难度100级的BOSS基本上能先手秒杀我方的前卫，复活或是自动发动效果的回复物品一定要事先准备好。像上期流程推荐的带有“宵暗の花蜜”特性的“そよ风のアロマ”与触发自动发动效果的“神秘の灵药”都不错。



©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

终末の乙女テルミナ

所在位置 绝界

绝界的开启方式请参考前文的“隐藏采集地·绝界”部分。与パルミラ同样是可以重复挑战的BOSS，当テルミナ到达90级的时候便会追加往行动顺序条放额外攻击行动的招式，这样的话即使BOSS无法行动也能攻击到我方，比パルミラ要难缠一点。虽然战斗方式还是没有太大区别，但比起パルミラ要更注意击退与昏厥的配合，否则让BOSS行动一次的话基本队伍要全灭1～2次，大大影响战斗节奏。难以把握昏厥时机的话，就要准备大量复活道具以及提升防御力与回避率的“精灵の织りの帐”，对防御BOSS的攻击很有效果。



©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

创世神与破坏神

打倒100级的パルミラ与テルミナ后触发的隐藏事件，与奖杯无关，但想挑战最强BOSS的玩家可以试着挑战一下。前往夜明けの大地与パルミラ对话，获得破坏神的情报后前往绝界与テルミナ对话，此时就会触发BOSS战，BOSS为最强状态的“终末の乙女†テルミナ”。虽然经过了强化，但招式和打法和以前没什么区别，多准备一下回复物品适应拉锯战即可。战胜テルミナ后再度返回夜明けの大地与パルミラ对话，就能触发BOSS战“创りし者＊パルミラ＊”，打法依然和以前相同。胜利后两名神都会送宝箱，可低几率获取附带游戏最强力特性（共鸣系列等）的素材，能不能拿到就看运气了。



难点奖杯

本作可以在一周目时段观赏完全部结局以及完成白金奖杯，但由于奖杯涵盖游戏几乎全部内容，所以白金起来颇费时间，需要耐心。奖杯已经在上一期列出，此处为各位介绍一些较难取得的奖杯。

今日も大繁盛

●开店结局的奖杯。最终话接受S等级测验时段，把所持金花费到10000克隆以下在工房内触发剧情“大金持ち大作战！”。

●把钱赚到20000克隆后在工房内触发剧情。

●存钱到50000克隆后在工房内触发剧情，前往王城内与ミレイユ对话。然后与ミレイユ左侧的女性NPC对话，花费50000克隆购买营业许可证。

●返回工房触发剧情，再存50000克隆，到这步后任务就算完成，进入结局前时就会出现触发此结局的选项。

うさちゃん大行进！

●不可思议画家结局的奖杯。最终话接受S等级测验时段，完成大部分角色支线剧情时满足触发条件。

●在工房内触发リディ-在画不可思议绘画的剧情。

●数日后（不触发就进行调合），触发“不思議な絵を描きたくて”剧情。

●与“冻てし时の宫殿”里的ネ-ジュ对话，返回工房后发想出配方“二人の绘の具”，调合出来后完成任务，进入结局前时就会出现触发此结局的选项。

ひとつの时代

●真结局的奖杯。需要满足以下条件：

①工房升级课题测验全部获得最高的花评价，可参考上一期的流程攻略（也有A级测验时拿到4张推荐状即可的说法，此处还是推荐全部获取花评价）。

②完成全部角色的支线剧情。

③炼金、战斗等级均达到50级。

●满足条件后“アトリエ”出现“★”的主线标记，观看剧情后各地都会出现★标记。

●在出现★标记的地方触发剧情后，返回工房获得参考书《希望のレシピ》。

●再次前往出现★标记的各个主要角色的工房，分别从イルメリア、アルト、プラフタ手上获得对应的参考书。

●调合“とこしえの活火”、“调和の雫”、“きらめきのプネウマ”，调合出来后再次与イルメリア、アルト、プラフタ三人对话。返回工房获得参考书《フィリスからのレシピ》。

●调合高反应炼金釜，移动至“フィリスのアトリエ”与フィリス对话，获得参考书《ソフィ-からのレシピ》。

●返回工房调合“轮回の罗针盘”，此时终于能调合“结いのパステル”了，调合出此道具后就满足了进入真结局的条件。不过要注意的是，拿着这个道具的话就会强制进入真结局，因此想要一周目看完全部结局的话，就可以结局前留个存档，观看真结局拿到奖杯后读档，把结いのパステル丢掉，就可以观看其他结局了。



同じ美味しさ

●ソフィ-的剧情事件杯，但会出现友好度100也不触发相关剧情的情况。

●碰到不触发的场合下，尝试不断在工房内调合、完成委托、完成野望笔记的内容，这样就能触发下一步剧情。

た-る！！！

●系列惯例的桶子杯，多次调查工房内的桶子便可，不过要注意需要双子两个人都调查了一定数量的桶子（约30次），不跳杯的话记得换人调查桶子，笔者是苏尔调查15次，莉蒂调查16次后跳杯。



どうしてこんなことをぉ！！

●采集所有虫系材料，和“煮てもよし、焼いてもよし”奖杯相似，均需要最高级的捕虫网与鱼竿才能全部采集。

调合を制する者は战いを制す

●要求进行过所有种类的战斗调合，注意有些战斗配方是需要完成揭示板上的红纸委托才能获得。

アルティメットミックス

●要求额外调合做出品质10000的道具，作为基础的道具需要满足以下条件：

①可以用于额外调合的道具。

②品质达999。

③使用回数在10次以上，可以使用特性“增殖”并加上触媒的“使用回数+2”效果，基本需要炼金等级50才能调合出来。



©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

游技术 NOW PLAYING 研究中心



数碼寶貝物語 網路偵探 骇客追憶

DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY

研究中心 RESEARCH CENTER

文 北山杉　美编 NINA

上一期杂志为各位玩家带来了《数码宝贝 网络侦探 骇客追忆》的主线流程攻略，不知道各位玩家有没有通关呢？本期的研究将会带来一些进阶技巧和奖杯相关的收集研究，希望能够帮助各位骇客早日解锁全成就/白金奖杯。

PS4 / PSV	
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	**BNEI**
数码宝贝物语 网路侦探 骇客追忆	角色扮演 / 中文版
2017年12月14日 / 本地1人，在线2~8人	无对应周边
售价为PS4：479港币，PSV：399港币	

通关后

本作主线通关后，玩家可以再次通过游戏主界面读取通关存档进入游戏，此时游戏时间将会倒退至进入侵食EDEN之前，玩家除了可以自由进行移动并且接受委托之外，还能得到一些通关后才能解锁的追加要素，以下便是这些要素的内容：

1. 解锁深渊伺服器
2. 解锁数码宝贝传送功能
3. 增加二周目困难难度
4. 通关特典（包括前作的通关特典与本作的通关特典）
5. 阿卡迪兽超究极体和羽蝶兽开放进化



《骇客追忆》的通关特典

物品	说明
高性能显示器	加速
小梅梅的复制品	让数码宝贝受到的防御、智力贯通伤害减少的装备
DVD《黑道独生女》	消费道具、给一只数码宝贝提供大量经验值
花花公子攻略集	换钱道具

深渊伺服器

玩家在《骇客追忆》的主线通关后，前往BBS即可接到一个新委托"来自深渊的诱惑"，然后再前往数码实验室从米蕾处拿到"深渊伺服器的URL"。

深渊伺服器共有30层，玩家只能在第1、11、21层的传送点离开、保存以及替换同伴。一旦玩家选择离开，再重新进入深渊伺服器时便只能回到第一层开始攻关。每次进入深渊伺服器时，在每层获得的道具都会重新刷新，之后直到玩家离开深渊伺服器之前，所有道具都不会重置。在深渊伺服器中遇到的数码宝贝都是随机的，并且战斗后获得的经验值以及金钱比平常要多，越往上层走，遇到的数码宝贝就越强，不过相应获得的经验值和金钱也会更多。BOSS位于10层、20层以及30层的深处，都是一些比较强大的数码宝贝，玩家需要做好充分准备再去挑战，避免团灭的风险。



© 2012-2017 BANDAI NAMCO Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

同伴与好感度

玩家可以在深渊伺服器的入口处邀请1名同伴参加冒险，如果和参与冒险的同伴一起击败了BOSS，那么该名同伴的好感度便能得到提升，当好感度累积到一定的数值，便会出现特定的好感度事件，可以从中得到一些特殊道具。好感度事件的出现有着一定的规律，当第一次出现一名角色的好感度事件时，会有选择分支供玩家选择，玩家答对了便能再次增加好感度，当好感度+5以上时便能达成第二次好感度事件，而当好感度+10以上时，还能出现第三次好感度事件。此外，除了在深渊伺服器以外，玩家还能通过完成“领域争夺战”类的支线委托来积累同伴的好感度。



●深渊伺服器可以携带的同伴以及加入条件

同伴	参战数码宝贝	解锁时间和条件
艾莉卡	虫虫兽	7～9章、11～13章、通关后
龙司	电子龙兽、裁决兽	7～9章、通关后
千岁	战甲兽、古神兽	7～9章、通关后
优	怪蛙兽、巨鲸兽 海天使兽	7～10章、13章、通关后
悠子	跃升暴龙兽、凯王兽	7～9章、13章、通关后
菲	虎峰兽	7～9章、11～13章、15～17章、通关后
伊达刑警	兔爷兽、安底罗兽	11～16章
又吉刑警	伽楼达兽	12～17章
诺奇雅	钢铁加鲁鲁、战斗暴龙兽、奥米加兽	11～16章
亚古兽&加布兽	亚古兽、加布兽	11～16章
新	地狱使者兽、超恶魔兽	11～13章、15章、16章
花仙兽	花仙兽	完成第11章支线委托“分子兽博士的新挑战”
番长狮子兽	番长狮子兽	完成第17章的支线委托“暴走的邪龙”
堕天地狱兽	堕天地狱兽	完成第13章的支线委托“四之宫莉娜的邂逅美食之旅”
妖狐兽	妖狐兽	完成第13章的支线委托“妖狐和少女”

推荐数码宝贝

深渊伺服器里的数码宝贝要比玩家在主线中遭遇的要强力得多，特别是一开始在伺服器门口守卫的究极吸血魔兽就能让许多刚通关的玩家不太适应。要想制霸深渊，除了数码宝贝的种族属性压制要做好以外，更重要的一点是携带较为强力的数码宝贝，如果到了这时你还在用完全体的数码宝贝上场参战，那么你可能连伺服器的第一层都进不去。

针对深渊里攻高血厚的敌人，建议玩家尽量选择拥有高伤害技能的数码宝贝，虽然本作的贯通伤害没有前作那么强力，但带有DNF贯通伤害技能的数码宝贝仍然是我们的首选，下面就为大家推荐几个适合用来挑战深渊的数码宝贝。

●阿尔法兽 王龙剑





推荐进化路线： 独角兽→多路兽→多路加兽→多路龙兽→阿尔法兽→阿尔法兽王龙剑

介绍： 阿尔法兽 王龙剑是一个单体攻击十分强大的数码宝贝，它的必杀技“究极战刃王龙剑”能够对敌人打出很高的贯通伤害，如果再配合“加速增幅器”，“攻击提升力场”等继承技能，便能在一回合内一口气输出大量伤害，针对拥有回血技能的BOSS是一个强力输出点。

●奥米加兽

推荐进化路线： 滚球兽→亚古兽→暴龙兽→机械暴龙兽→战斗暴龙兽（与钢铁加鲁鲁合体进化）→奥米加兽

介绍： 奥米加兽拥有两个必杀技，其中一个是带有贯穿伤害的“加鲁鲁加农炮”，能够打出一部分较高的伤害。选择奥米加兽进入队伍主要是用于承担各种上BUFF的工作，而奥米加兽也能够学会足够的BUFF类继承技。此外，虽然在攻击输出上比不过阿尔法兽 王龙剑，但它的必杀技在清小怪时也能发挥出不少作用。



●海天使兽

推荐进化路线： 黑球兽→汪喵兽→多路兽→多路加兽→妖精兽→海天使兽

介绍： 海天使兽在队伍中专职回复工作，它的必杀技“海洋之爱”能够在回复己方全体数码宝贝血量的同时，消除所受到的所有异常状态，可以说是一个非常BUG的技能。有了海天使加入队伍，玩家在面对一些强力BOSS时便不用忙着不断进行回复和解除异常状态，让队伍里的其他两只数码宝贝能够腾出手来专心对抗BOSS，提升队伍的整体输出效率。







骇客追忆

玩家可在PC上登入“骇客追忆”条目观看存放在里面的记忆，这些记忆画面大多是关于Hudie团队的一些日常、温馨的事件，对本篇剧情起到了补完作用。记忆碎片以一个个光点的形式分散在游戏的各个角落，下表便是所有记忆碎片的具体位置以及解锁章节。



●全骇客追忆表

编号	骇客追忆名称	解锁章节	位置
001	Hudie的记忆①	3	网络咖啡店里艾莉卡房间的附近
002	Hudie的记忆②	4	艾莉卡的房间内
003	Hudie的记忆③	11	Kowloon Lv.1破铜烂铁广场的滑梯上
004	Hudie的记忆④	12	网络咖啡店里的PC左侧第二个隔间
005	Hudie的记忆⑤	13	网络咖啡店里的PC隔间的对面
006	龙司的记忆①	11	池袋水族馆中
007	龙司的记忆②	17	击败阿卡迪兽后在御台场联络桥的最深处
008	千岁的记忆	16	中央病院千岁的病房里
009	优的记忆①	15	池袋网络咖啡店遗迹附近的蓝色座椅前
010	优的记忆②	15	保坂伺服器的最深处
011	优的记忆③	15	K的伺服器的最深处（咖啡厅里）
012	Jude的记忆	6	Under Kowloon Lv.3
013	末堂的记忆	16	EDEN神代企业
014	菲的日记	4	Zaxon广场
015	悠子的日记	4	中央病院特别诊疗室的集中治疗室门前
016	某个侦探助手的日记	11	中野1楼暮海侦探事务所门前
017	良太的记忆	17	新宿站前广场网络终端附近的垃圾箱
018	杜克兽的记忆	17	御台场网络终端左下方
019	某人的记忆	2	EDEN自由区域
020	雯那蜂鸟full	14	重要委托“向迷惑的恶魔伸出AI之手”的报酬
021	幸福的骇客记录①	3	修复Under Kowloon Lv.2里被损坏的Navit君
022	幸福的骇客记录②	3	修复Under Kowloon Lv.2里被损坏的Navit君
023	幸福的骇客记录③	3	修复Kowloon Lv.2里被损坏的Navit君
024	幸福的骇客记录④	4	修复Kowloon Lv.4里被损坏的Navit君
025	幸福的骇客记录⑤	6	修复Under Kowloon Lv.3里被损坏的Navit君
026	幸福的骇客记录⑥	10	修复Under Kowloon Lv.4里被损坏的Navit君
027	幸福的骇客记录⑦	17	修复Under Kowloon Lv.5里被损坏的Navit君
028	幸福的骇客记录⑧	8	修复Kowloon Lv.5里被损坏的Navit君
029	幸福的骇客记录⑨	18	修复侵食EDEN里被损坏的Navit君
030	主角的回想录①	通关后	深渊伺服器
031	主角的回想录②	通关后	深渊伺服器
032	主角的回想录③	通关后	深渊伺服器
033	主角的回想录④	通关后	深渊伺服器
034	主角的回想录⑤	通关后	深渊伺服器
035	主角的回想录⑥	通关后	深渊伺服器
036	主角的回想录⑦	通关后	深渊伺服器

被损坏的Navit君

玩家在路过一些关卡时，经常会在路边看到一些被损坏的EDEN吉祥物——Navit君的身影，使用骇客技能“Restoration”便能修复这些监视机器人，并且获得包括骇客追忆、消费道具以及数码宝贝奖牌在内的报酬。另外要注意的是，在使用“Restoration”时要确保队伍里有“疫苗种”且世代为“成熟期”以上的数码宝贝。以下是所有“被损坏的Navit君”的具体地点和报酬。



●全“被损坏的Navit君”列表

序号	位置	报酬
1	Under Kowloon Lv.2	幸福的骇客记录①、HP胶囊C×3、SP胶囊C×3
2	Kowloon Lv.1	光明兽奖牌、HP喷雾C
3	Kowloon Lv.1	泰坦兽奖牌、SP喷雾B
4	Under Kowloon Lv.2	幸福的骇客记录②、HP胶囊B×2、SP胶囊B×2
5	Under Kowloon Lv.2	利维坦兽奖牌、ATK增幅器×3、INT增幅器×3
6	Kowloon Lv.2	幸福的骇客记录③、万能复原×3
7	Kowloon Lv.2	莉莉丝兽奖牌、跑步机
8	Kowloon Lv.3	幸福的骇客记录④、复活×3
9	Kowloon Lv.3	究极恶魔兽奖牌、HIT增幅器×3 AGL增幅器×3
10	Under Kowloon Lv.3	幸福的骇客记录⑤、勇气C×2、友情×2
11	Under Kowloon Lv.3	巴鲁巴兽奖牌、医疗喷雾×3
12	Under Kowloon Lv.4	幸福的骇客记录⑥、超级HP产生器
13	Under Kowloon Lv.4	莫斯提兽奖牌、复活DX×3
14	瓦尔哈拉伺服器	凯王兽奖牌、数码合金
15	Under Kowloon Lv.5	幸福的骇客记录⑦、超级SP产生器
16	Under Kowloon Lv.5	贝尔菲兽SM奖牌、贝尔菲兽RM奖牌、贤者光碟
17	Kowloon Lv.5	幸福的骇客记录⑧、勇气B×2
18	Kowloon Lv.5	别西卜兽奖牌、行疾如风香蕉
19	深渊伺服器1层	光明兽FM奖牌、光明兽SM奖牌、医疗喷雾DX×3
20	侵食EDEN	幸福的骇客记录⑨、完全复活喷雾×3、万能复原DX×2



精神和装甲

除了普通的进化以外，一部分数码宝贝需要得到某种外部条件才能进行进化，这些外部条件大致分为两大类，一类是“精神”类道具，另一类则是“装甲”类道具。

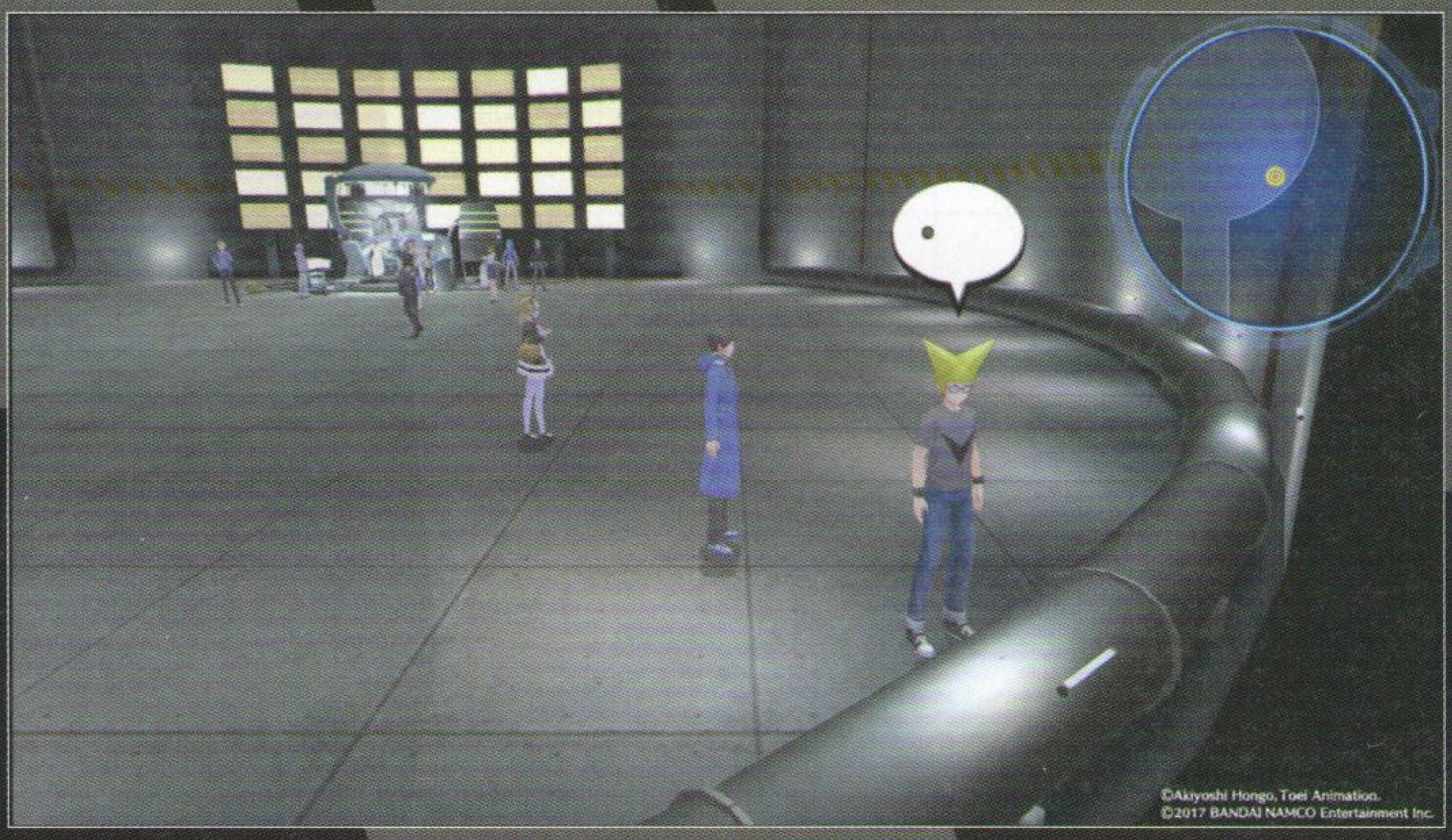
“精神”类道具共有4种，分别为火焰野兽斗士精神、光之野兽斗士精神、火焰人类斗士精神以及光之人类斗士精神。而“装甲”类道具有3种，分别为勇气装甲、奇迹装甲以及命运装甲。下表为大家提供每个道具的入手方法以及作用的数码宝贝。

●全精神与装甲列表

道具名	章节	位置	入手方法	作用数码宝贝
火焰野兽斗士精神	13	支线委托“领域争夺战：恐龙教”	击败炎龙兽后掉落	炎龙兽
光之野兽斗士精神	13	支线委托“领域争夺战：恐龙教”	击败银狼兽（加鲁姆兽）后掉落	银狼兽
火焰人类斗士精神	8	电脑犯罪搜查课伺服器	击败BOSS野狼兽后掉落	火神兽
光之人类斗士精神	8	电脑犯罪搜查课伺服器	击败BOSS野狼兽后掉落	野狼兽
勇气装甲	6	中野4楼电玩店内的离线竞技场	在金杯赛事中击败烈焰兽后掉落	烈焰兽
奇迹装甲	16	支线委托“孤独的骇客女孩吉”（农场调查出现）	击败BOSS后掉落	金甲龙兽
命运装甲	16	支线委托“孤独的骇客女孩吉”（农场调查出现）	击败BOSS后掉落	黄金拉比兽

寻找维克托里·内田

维克托里·内田是游戏的一个彩蛋角色，他从第五章开始便会出现在地图中，只要找到并和他对话后就可以获得许多稀有的奖牌和道具，千万不要错过哦。以下是维克托里·内田出现的地点以及玩家可获得的报酬。


©Akiyoshi Hongo, Toei Animation. ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

●维克托里·内田出现位置一览表

章节	场所	具体地点	报酬
5	涉谷的十字路口	在和女生搭讪时出现	奥米加兽奖牌、黑奥米加兽奖牌、顶级肉品
6	Zaxon广场	调查情报时出现	金甲龙兽奖牌、精力旺盛菇
7	EDEN入口	入口的最里面	红莲骑士兽奖牌、混沌红莲骑士兽奖牌、探索者USB
8	网络咖啡店	入口对面漫画架旁边	究极V龙兽奖牌、意志坚韧哈密瓜
9	池袋大街上	鞋店	杜纳斯兽奖牌、亿万富翁的USB
10	瓦尔哈拉伺服器	防火墙的后面	剑皇兽奖牌、力大无穷凤梨
11	新宿站前广场	网络终端左边树下	帝皇龙甲兽DM奖牌、帝皇龙甲兽FM奖牌、友情DX×3
12	秋叶原	左上角商店旁	黑暗战斗暴龙兽奖牌、钢铁黑加鲁鲁兽奖牌、勇气值A×3
13	池袋大十字路口	Game World商店门口与广告牌之间	芳香兽奖牌、铜墙铁壁苹果
14	中野	1楼电梯旁	艾克萨兽奖牌、绝顶聪明红萝卜
15	中央病院	自动贩卖机旁	顽固兽奖牌、大容量的USB
16	秋叶原	完成重要委托后进入Digital Shift区域，在镇压战斗开始前的十字路口处出现	杰斯兽奖牌、行疾如风香蕉
17	御台场	联络桥右侧	阿尔法兽奖牌、军师的USB
18	六本木地下研究所	进入EDEN前在研究所的右下角出现	帝皇龙甲兽PM奖牌、天降奇迹肉

数码宝贝奖牌收集

本作的数码宝贝奖牌共有700个，其中前500个可以通过继承前作的存档来直接解锁，后200个为本作新增的奖牌。数码宝贝奖牌的数量虽然看起来很多，但即便是没有玩过前作的玩家，也可以通过转扭蛋机、做支线委托和在奖牌大师处购买奖牌的方式快速将前500个数码宝贝奖牌集齐，剩下的奖牌基本上都可以通过刷怪、做农场调查委托以及反复进入深渊伺服器刷取等方式收集齐。



●全奖牌大师位置

名称	地点	具体位置
奖牌大师1号	Kowloon Lv.1	破铜烂铁公园
奖牌大师2号	骇客讨论区	-
奖牌大师3号	Under Kowloon Lv.5	最深处
奖牌大师4号	Kowloon Lv.5	最深处

●全扭蛋机位置

编号	地点	位置
1	中野	1楼入口处
2	中野	1楼“Big Yard”店铺前
3	中野	2楼卡牌店门口
4	中野	3楼楼梯旁
5	新宿	新宿繁华街商店附近
6	秋叶原	世嘉标志旁边
7	秋叶原	King家电馆门口
8	上野	博物馆门口右侧
9	涉谷	唱片店门口右侧
10	涉谷	唱片店内
11	池袋	Game World商场门口
12	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口
13	池袋	水族馆内



●全新增数码宝贝奖牌列表

注：前500个奖牌的位置可参考UCG368期的攻略。

编号	名称	地点	获取方式
501	海龟兽	池袋	水族馆扭蛋机
502	冰恶魔兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
503	猫头鹰兽	池袋	水族馆扭蛋机
504	巨鸡兽	深渊伺服器	拾取
505	突袭兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
506	蓝超比多兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
507	亚尔哥兽完全体	Under Kowloon Lv.4	拾取
508	究极腕龙兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
509	阿尔法兽 王龙剑	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
510	爱娜温兽	池袋	水族馆扭蛋机
511	异特龙兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
512	朱红兽	BBS	农场调查委托“讨伐拍卖诈欺哲志吧！”的报酬
513	瓦尔德兽	深渊伺服器	拾取
514	翼龙兽	御台场	打怪掉落
515	火山龙兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
516	巨象兽	BBS	支线委托“化石乐园”的报酬
517	红蝌蚪兽	池袋	水族馆扭蛋机
518	负鼠兽	深渊伺服器	拾取
519	奥鲁加兽	池袋	水族馆扭蛋机
520	大蛇兽	BBS	支线委托“诅咒的锤声”的报酬
521	石像鬼兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
522	混沌兽邪龙臂	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
523	巨蟹兽	池袋	水族馆扭蛋机
524	倾奇者兽	深渊伺服器	拾取
525	黑加布兽	电脑犯罪搜查课伺服器	打怪掉落
526	变色龙兽	池袋	水族馆扭蛋机
527	哈里发兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
528	黑加鲁鲁兽	电脑犯罪搜查课伺服器	打怪掉落
529	袋鼠兽	池袋	水族馆扭蛋机
530	千兆海龙兽	池袋	水族馆扭蛋机
531	加农炮龙兽	发电厂伺服器	拾取
532	弹弹兽	BBS	农场调查委托“讨伐最爱果汁的大辉吧！”的报酬
533	穷奇兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
534	丘比兽	深渊伺服器	拾取
535	王棋兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
536	银龙兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
537	轮天使兽	BBS	支线委托”相信神明“的报酬
538	云龙兽	中野地下道	打怪（地龙兽）掉落
539	灰熊兽	BBS	农场调查委托“讨伐贪心骇客翊！”的報酬
540	古鲁鲁兽	涉谷	唱片店门口拾取
541	沙路比兽	深渊伺服器	拾取
542	庸俗兽	发电厂伺服器	打怪掉落
543	工程机械兽	深渊伺服器	拾取
544	蓝核龙兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
545	绿核龙兽	Under Kowloon Lv.4	打怪掉落
546	甲贺兽	Kowloon Lv.3	拾取
547	小猴兽	池袋	水族馆扭蛋机
548	黑羊兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
549	小独角仙兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
550	蟑螂兽	池袋	水族馆扭蛋机
551	狱门兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
552	卡曼龙兽	蒸汽领薪族基地	拾取
553	金刚兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
554	萨奇兽	深渊伺服器	拾取
555	迷幻兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
556	杂草兽	池袋	水族馆扭蛋机
557	沙罗曼蛇兽	池袋	水族馆扭蛋机
558	血狼兽	K的伺服器	打怪掉落
559	斩伐兽	深渊伺服器	拾取
560	日光兽	深渊伺服器	拾取
561	风狮兽	涉谷	地铁口拾取
562	绵羊兽	深渊伺服器	拾取
563	海马兽	池袋	水族馆扭蛋机
564	希拉兽	数码空间02	打怪掉落
565	特战龙兽	深渊伺服器	拾取
566	影龙兽	深渊伺服器	拾取
567	风车人面战鹰兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
568	独角斑马兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
569	夏奥兽	Under Kowloon Lv.1	拾取
570	丛林毛人兽	池袋	水族馆扭蛋机
571	宝石蜂兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
572	水神兽	深渊伺服器	拾取
573	游泳兽	池袋	水族馆扭蛋机
574	骨犀兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
575	毒蝎兽	池袋	水族馆扭蛋机
576	斯特拉比兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
577	冰雪野人兽	BBS	农场调查委托“讨伐喜欢转蛋的骇客广吧！”报酬
578	棘龙兽	深渊伺服器	拾取

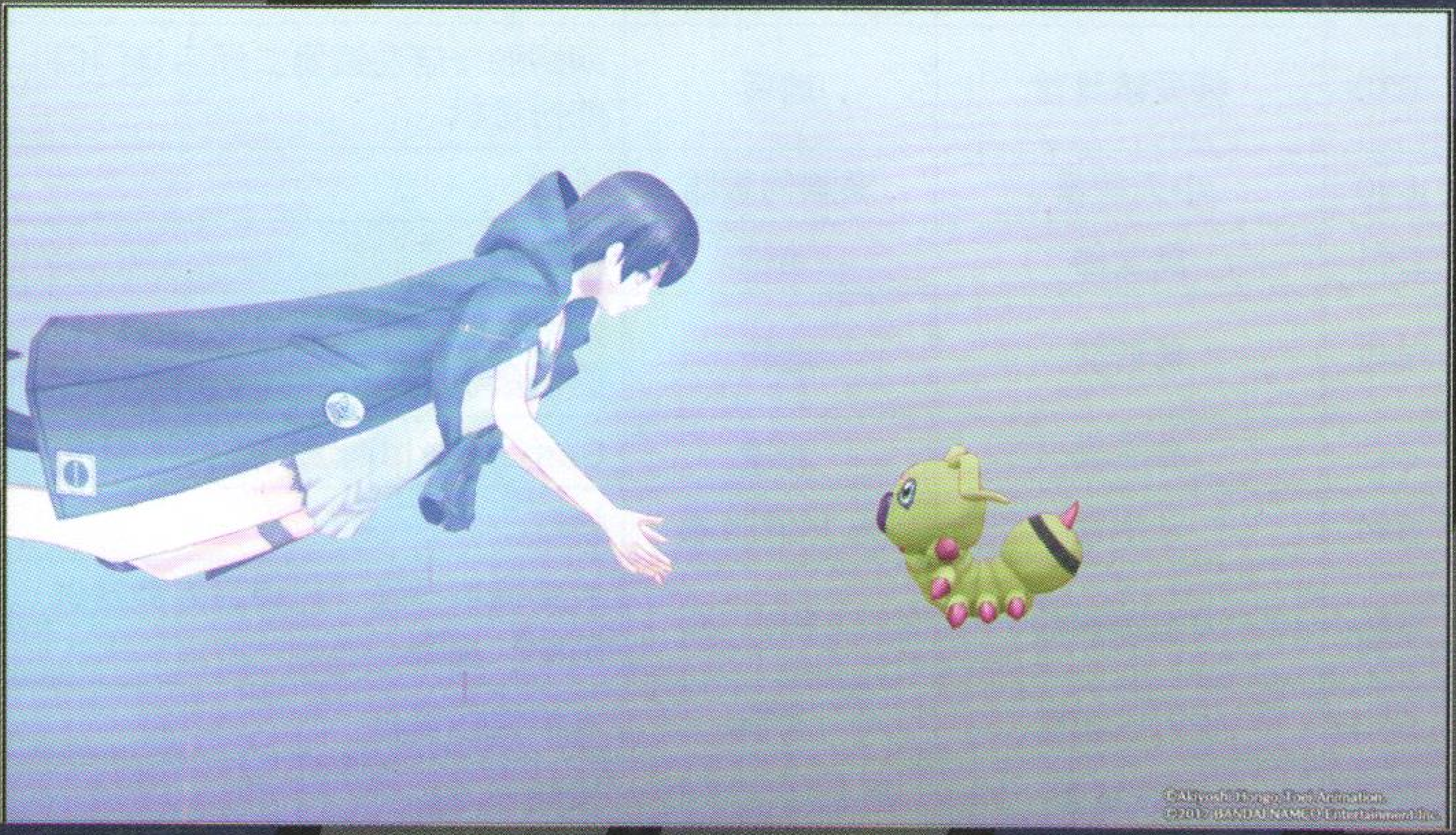


编号	名称	地点	获取方式
579	狡猾兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
580	天鹅兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
581	救星汉克兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
582	凶爪巴多拉兽	深渊伺服器	拾取
583	赛特兽	深渊伺服器	拾取
584	灵魂兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
585	太阳兽	金融企业伺服器	打怪掉落
586	暗黑超级流星兽	深渊伺服器	拾取
587	暗黑蜥蜴兽	BBS	支线委托“请当我的一日女友”的报酬
588	暴君比多兽	深渊伺服器	拾取
589	大角兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
590	坦克龙兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
591	巧洛兽	BBS	农场调查委托“讨伐恶劣骇客吧！”报酬
592	使魔兽	BBS	农场调查委托“讨伐作弊玩家雄二吧！”的报酬
593	泥人兽	Under Kowloon Lv.3	打怪掉落
594	恐冠鸟兽	BBS	支线委托“‘NAVIT’”的报酬
595	恐狮王兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
596	龙人兽	深渊伺服器	拾取
597	恐王龙兽	BBS	“领域争夺战：恐龙教”的地面拾取
598	海王龙兽	池袋	水族馆扭蛋机
599	恶魔蛋蛋兽	深渊伺服器	拾取
600	深海兽	池袋	水族馆扭蛋机
601	黑积木亚古兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
602	道师兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
603	兔爷兽	数码空间02	打怪掉落
604	刺鼠兽	BBS	支线委托“恋爱烦恼的安康心”的报酬
605	疯狗兽	深渊伺服器	拾取
606	雄猫兽	BBS	支线委托“那份笑脸便是宝物”的报酬
607	天龙兽	中野地下道	打怪掉落
608	三觭龙兽	深渊伺服器	打怪掉落
609	黑棋兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
610	白棋兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
611	假钻地兽	电脑犯罪搜查课伺服器	拾取
612	新种恶魔兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
613	草人兽	Under Kowloon Lv.3	拾取
614	哈比兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
615	摔跤火山兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
616	巴欧汉克兽	深渊伺服器	拾取
617	汉克兽	深渊伺服器	拾取
618	蝴蝶兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
619	膨膨兽	深渊伺服器	拾取
620	寄生虫兽	池袋	水族馆扭蛋机
621	阀门兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机

编号	名称	地点	获取方式
622	孔雀龙兽	深渊伺服器	拾取
623	龙王兽	深渊伺服器	拾取
624	主教兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
625	比基兽	池袋	水族馆扭蛋机
626	野兔兽	深渊伺服器	拾取
627	皮那兽	BBS	农场调查委托“讨伐最快购票的五月吧”报酬
628	蝙蝠兽	深渊伺服器	拾取
629	仙鹰兽	深渊伺服器	打怪掉落
630	冰加兽	深渊伺服器	拾取
631	无尾熊兽	Under Kowloon Lv.5	拾取
632	狼牙兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
633	幻蜂兽	金融企业伺服器	打怪掉落
634	风加兽	深渊伺服器	拾取
635	风神兽	深渊伺服器	拾取
636	夜魔兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
637	小火焰兽	深渊伺服器	拾取
638	小龙兽	中野地下道	打怪掉落
639	绿爱精灵兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
640	小天使兽	深渊伺服器	拾取
641	翼龙兽	池袋	扭蛋机
642	普普兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
643	蜂王兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
644	斗牛兽	深渊伺服器	拾取
645	火焰蜥蜴兽	BBS	农场调查委托“讨伐最爱免费忠则吧”报酬
646	锐刃古加兽	池袋	水族馆扭蛋机
647	土拨鼠兽	阿瓦隆伺服器	拾取
648	雨蛙兽	池袋	水族馆扭蛋机
649	普洛洛兽	中野地下道	拾取
650	小熊兽	深渊伺服器	拾取
651	花龙兽	深渊伺服器	拾取
652	冒充兽	深渊伺服器	拾取
653	幼龙兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
654	瓦尔格尔兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
655	企鹅兽	池袋	水族馆扭蛋机
656	烧猪兽	深渊伺服器	拾取
657	刺熊兽	保坂伺服器	拾取
658	波克兽	中野	K-Cafe里拾取



编号	名称	地点	获取方式
659	炸弹兽	深渊伺服器	拾取
660	墨西哥仙人掌兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
661	斗牛士兽	深渊伺服器	拾取
662	豆豆巨龙兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
663	巨魟兽	池袋	水族馆扭蛋机
664	曼波兽	池袋	水族馆扭蛋机
665	三毛猫兽	BBS	领域争夺战：萌萌猫耳的报酬
666	导弹兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
667	牛人兽	深渊伺服器	拾取
668	驼鹿兽	深渊伺服器	拾取
669	五彩兽	池袋	水族馆扭蛋机
670	月之千年兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
671	武者兽	K的伺服器	拾取
672	姆尔姆尔兽	深渊伺服器	拾取
673	月光兽	Kowloon Lv.2	拾取
674	凯龙兽	BBS	领域争夺战委托：秋叶格纹的报酬



编号	名称	地点	获取方式
675	梅特利古加兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
676	钢铁比拉兽	池袋	水族馆扭蛋机
677	烟雾兽	深渊伺服器	拾取
678	飞蛾兽	Under Kowloon Lv.4	拾取
679	森林贝壳兽	深渊伺服器	拾取
680	夜叉兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
681	蜻蜓兽	深渊伺服器	拾取
682	雪古兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
683	邪狐兽	深渊伺服器	拾取
684	雷亚兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
685	雷神兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
686	雷电兽	深渊伺服器	拾取
687	莱诺比多兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
688	巨犀兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
689	帝狮兽	深渊伺服器	拾取
690	拉布拉兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
691	山猫兽	深渊伺服器	拾取
692	油灯兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
693	龙蛇兽	BBS	支线委托“BUG？”的报酬
694	零酷兽	池袋	网络咖啡店左边第二间店铺门口的扭蛋机
695	战车兽	深渊服务器	拾取
696	海豚兽	池袋	水族馆扭蛋机
697	幼狮兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
698	装甲狮子兽	池袋	Game World商场门口的扭蛋机
699	黑兽人加鲁鲁兽	深渊伺服器	拾取
700	恶海龙兽	池袋	水族馆扭蛋机

赚钱攻略

除了升级之外，赚钱也是本作的一大重点之一，玩家只有不断赚更多的钱，才能买到更高效率的农场设施、道具，从而节省下一大部分数码宝贝培育的时间。在本作中，最常用的赚钱方法还是通过刷怪，玩家需要提前准备好王子豆豆兽＋亿万富翁的USB，如此才能达到最高效的刷钱速度。

王子豆豆兽和用来刷经验的白金鼻涕兽一样，其拥有的被动技能——亿万富翁能够让玩家在战斗结束时获得1.5倍的金钱，玩家如果同时派出3只王子豆豆兽参战，则最多可以获得4.5倍的金钱奖励。王子豆豆兽的进化路线相对比较简单，有多种路线可供选择，这里推荐玩家使用比特兽→飞龙兽→豆豆兽→王子豆豆兽这条路线。

拥有了3只王子豆豆兽后，玩家还可以分别为它们装备满“亿万富翁的USB”道具，这个道具和“军师的USB”作用类似，能够让玩家在战斗结束后获得2倍的金钱，1只王子豆豆兽能够装备3个亿万富翁的USB，3只王子豆豆兽便能装备9个亿万富翁的USB，玩家获得的金钱倍数也将随之飙升。

“亿万富翁的USB”既可以通过打怪掉落，也可以在农场中开发获得。玩家可以通过和王子豆豆兽进行战斗，将其击败后有很大的几率得到亿万富翁的USB，王子豆豆兽十分稀有，只能在秋叶原Digital Shift和深渊服务器里才有机会遇到，因此我们推荐第二种方式来刷取USB。

通过农场开发来刷“亿万富翁的USB”的具体做法和上一期里所提到的刷“军师的USB”的做法大致相同，只不过在开发指令界面要选择“10000YEN”。玩家同样可以在开发时间快要结束时存档，然后通过反复读档的方式来更快地刷满9个“亿万富翁的USB”。此外，在1000YEN的档位下，农场还有几率开发出“数码合金”，这个换钱道具可以卖到50000YEN，因此通过刷取“数码合金”也是另一条快速发家致富的途径。





文 余烬 美编 01



《最终幻想 15》最后一弹同伴 DLC 终于是正式推出了！经过了这一年的更新与修正后，目前的《最终幻想 15》和最开始的版本已经有了很大的不同。而制作组也表示，无论是游戏系统的更新还是全新的 DLC，2018 年依然会继续下去。在这之前，我们先和伊格尼斯一起回到水都欧尔提谢，去经历一段只属于他的故事。

FINAL FANTASY XV EPISODE IGNIS

伊格尼斯的战斗方式

PS4	XOne
最终幻想15	Square Enix
最终幻想15	角色扮演 ｜ 中文版
2016年11月29日 ｜ 本地1人	无对应周边
售价为PS4：349元人民币、XOne：319元人民币	

※Steam/Win 10 版发售日未定　游戏版本：1.20　白金时间：5 小时

基本操作

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
○	B	普通攻击
×	A	跳跃
△	Y	搜索之眼
□	X	闪避
L1	LB	开启战术技菜单
R1	RB	锁定/战术行动
R2	RT	打开道具菜单/相机
触控板	View	主菜单
OPTIONS	Menu	暂停菜单

元素小刀

在本 DLC 中，伊格尼斯的主要战斗方式是使用元素小刀进行攻击。通过按下方向键能够赋予元素小刀对应的属性。

●火属性：按下方向键↑可切换为火属性的元素小刀，该属性的元素小刀可对单体敌人施展强力的连续攻击。

●冰属性：按下方向将←可切换为冰属性的元素小刀，该属性的元素小刀可对周围敌人进行范围攻击。

●雷属性：按下方向键→可切换为雷属性的元素小刀，该属性的元素小刀可在高速移动的同时连续攻击敌人。



使用带有属性的元素小刀持续攻击敌人，除了能对敌人造成伤害外，也会对敌人附上对应属性的负面状态。火属性会附上“燃烧”、冰属性会附上“冰冻”、雷属性会附上“触电”。这几个负面状态的效果均是在遭到攻击时会额外受到对应属性伤害的攻击。

搜索之眼

在伊格尼斯成功执行攻击、闪避、反击时会积攒搜索之眼量表，当量表积满后即可锁定敌人并投掷出对应属性的元素小刀进行攻击。搜索之眼和元素小刀的配合攻击，能使伊格尼斯更好地重创敌人。

●火属性搜索之眼：对单体敌人掷出复数把元素小刀。

●冰属性搜索之眼：对复数敌人掷出元素小刀。

●雷属性搜索之眼：掷出对触电状态敌人特别有效的元素小刀。



反击动作

伊格尼斯在受到敌人的攻击后，可立即按下□键恢复，此时再立即按下○键即可对敌人进行反击。在按下□键时伊格尼斯的生命值也会得到一定的回复。反击动作除了能使伊格尼斯从被敌人攻击的状态尽快恢复外，反击也会对敌人造成高倍率的伤害。在部分战斗中，主动承受敌人的攻击并进行反击，也是一种可行的战斗方式。



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

战术技

在该 DLC 中的一周目时，伊格尼斯能使用两个战术技“大跳跃”和“超幅强化”。而在二周目购买了对应的道具后，伊格尼斯将能够使用第三个战术技“神速料理”。使用战术技需要消耗战术技量表，而该量表会随着战斗时间的增加而逐渐上升。一旦发现战术技量表满了，便尽快地使用战术技将之消耗掉吧。

●大跳跃：伊格尼斯跳向高空，并从上而下攻击下方的敌人。

●超幅强化：伊格尼斯对随机一种属性的元素小刀进行强化。强化后的元素小刀，其对应属性的初始伤害倍率将会上升。

●神速料理：通关后在商店中购买“万能菜刀”、“切菜板”、“限定盘子”后习得。使用后会随机获得以下一种状态：无敌、搜索之眼量表自动上升、搜索之眼量表减少且伤害倍率不上升。

伤害倍率

通过生命值 UI 右侧的圆环能看到伊格尼斯此时的伤害倍率。连续击中敌人可提升攻击造成的伤害倍率。若持续一段时间没有击中敌人则会使倍率下降。在与敌人持续的战斗中，当然是伤害倍率越高越好。

在普通情况下，伤害倍率的初始值为 x1.0，最大值为 x4.0。当使用了战术技“超幅强化”后，对应属性的元素小刀的伤害倍率初始值会提升至 x2.0。在拥有了光耀之戒力量的情况下，伤害倍率的初始值和最大值都会提升。



在欧尔提谢的战斗

战术行动

在第一章于欧尔提谢行动时，按下 R1 键会进入战术行动的界面，此时会从上空俯瞰欧尔提谢，并显示出敌方位置和镇压地区。通过地区颜色的不同能看出该地区目前的状态。

●红色地区：被帝国军占领的地区。

●蓝色地区：仍在亚柯尔德军掌控下的地区。

●白色地区：不属于任何势力的地区。

通过打到地区中所有的帝国军，能将该地区纳入亚柯尔德军的势力范围。可通过画面左上侧的饼状图示来判定当前区域大致剩下多少敌人。DLC 中与奖杯有关的欧尔提谢的记录收集品，多数都是需要将所在地区占领后才能拾取并获得。



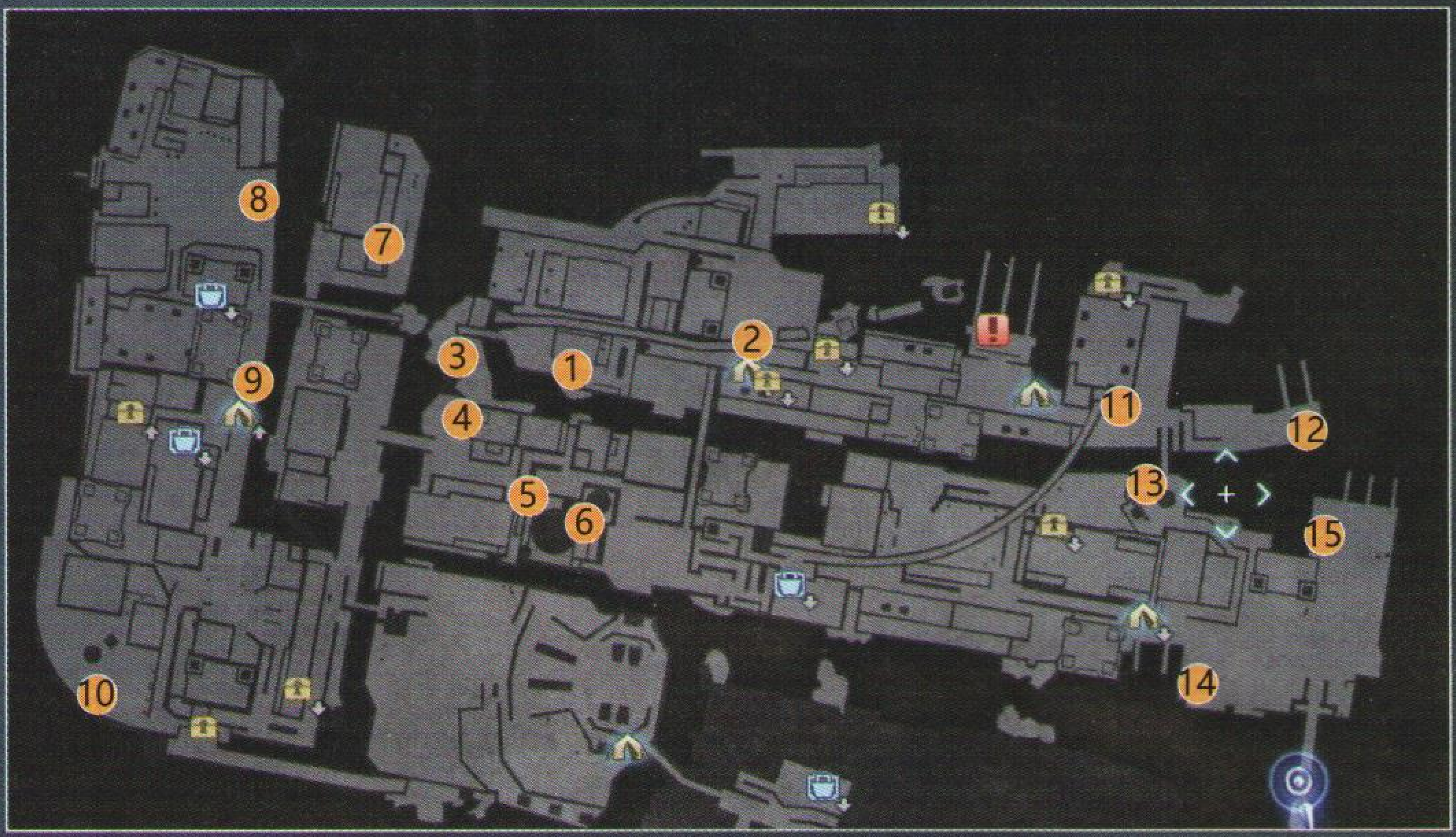
营地和商店

第一章在欧尔提谢进行活动时，能在地图上的营地和商店中进行休息和购物。在商店中多购买一些治疗剂，能在战斗中发挥非常大的作用。不少商店中也能买到伊格尼斯的服装和装饰品。欧尔提谢中的营地虽然无法像正篇一样扎营并食用料理，但在休息之后依然会获得 HP 提升、防御力提升、暴击率提升的增益效果。建议在推进流程的过程中多加使用。



欧尔提谢的记录

本次 DLC 有个收集类的奖杯“欧尔提谢观光大使”，要求收集关于欧尔提谢的所有记录。这些记录分布在欧尔提谢的地图中，在第一章中可进行相关收集。多数收集品均是需要占领其所在的区域后才能拾取并获得。



01	亚科尔德军士兵的信
02	普罗恩普特的备忘便条
03	破损的玩偶
04	破裂的魔导核
05	魔导兵的手腕（屋檐边缘）
06	市民疏散指引文件（阳台上）
07	魔导兵步枪
08	水神讨伐作战命令书
09	格拉迪欧蓝斯的备忘边条（在主线中和渡轮搭乘处的欧尔提谢工兵对话后）
10	关于重魔导机甲“奥雷乌斯”
11	魔导兵战斧
12	帝国军旗
13	写给卡梅利亚的信
14	家人照片
15	瓶中信

流程攻略

（攻略以 PS4 版操作为准）

第一章 各自的使命

当可以操控伊格尼斯后游到目标地点，上岸后继续沿着楼梯向上走。发现敌人后用火属性的元素小刀攻击敌人 5 次即可完成战斗任务。继续向前走遇到敌人，此时可以使用冰属性的元素小刀大范围地攻击敌人。接下来会依次出现“使用雷属性的元素小刀攻击敌人 5 次”、“成功执行一次雷属性的搜索之眼”、“成功执行一次冰属性的搜索之眼”、“成功执行一次火属性的搜索之眼”的战斗任务。在完成的同时将敌人消灭干净并到达目标地点后发生剧情。

使用魔导绳枪到达屋顶上的目标地点。剧情之后会出现战术行动的说明。从屋顶跳下，击败目标地点的帝国兵。清理了一波帝国兵后会出现魔导机甲“双鱼”，使用魔导绳枪（按下 L2 键）跳到“双鱼”身上再按下○键的 QTE 进行攻击后可以一举将之消灭。将敌人尽数击败后成功收复该地区。



向着东边的桥前进，在前进的过程中可击败沿途的敌人并收复对应地区。到达目标点后发现大桥断裂，只得往后走。发生剧情后需要再次消灭目标地点的帝国军。面对成群的敌人，建议多使用冰属性的元素小刀进行范围攻击，待搜索之眼的量表满了之后可立即使用。“夸尔”出现后多使用回避，看准时机攻击即可将之击败。魔导机甲“双鱼”依然使用之前的应对方法，使用魔导绳枪后立即按下○键将之消灭。敌人增援赶来后不要硬拼，多使用回避并配合冰属性元素小刀进行消耗。几个回合后即可收复该地区。



继续前行，与目标点的欧尔提谢工兵进行对话后来到游艇旁边按下○键进行“搭船”。上船后驾船向着目标点前进，快到达祭坛时发生剧情，伊格尼斯掉入海中。之后游向游艇，在一段游艇逃窜的剧情后，进入与加利戈的 BOSS 战。

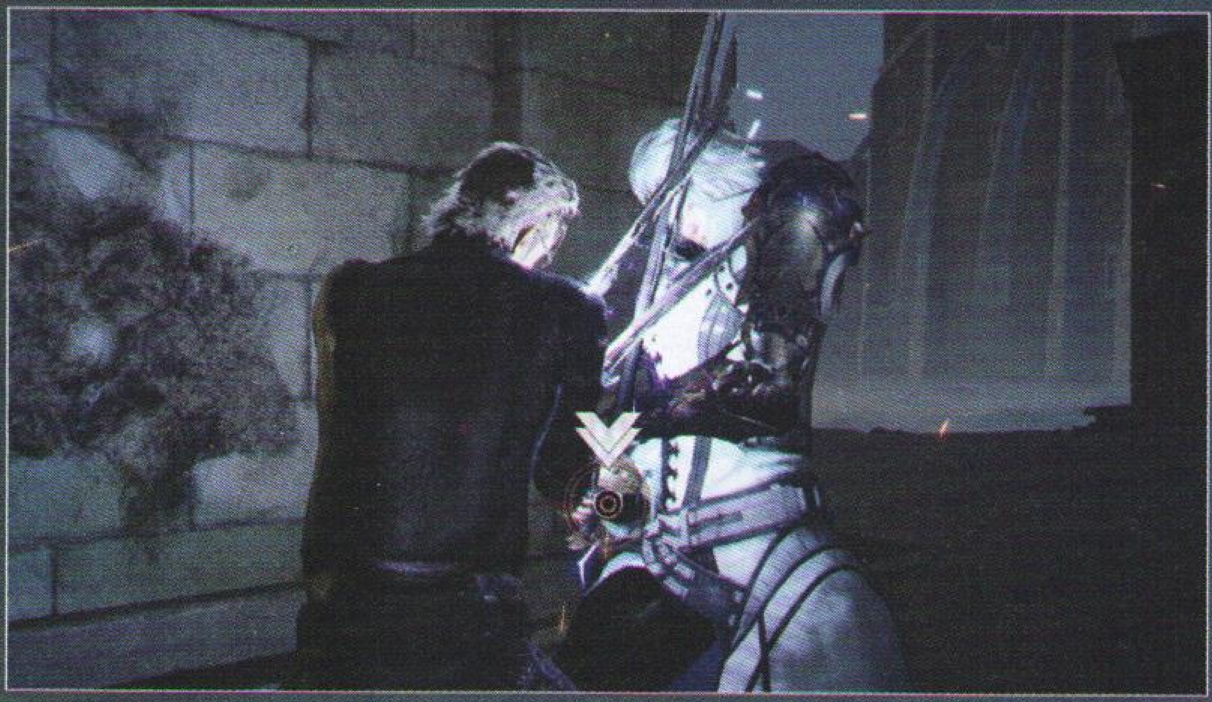
★BOSS 加利戈

优先使用冰属性元素小刀清理掉成群的帝国兵，之后与加利戈操控的机甲进行战斗。虽然加利戈的机甲看起来很强力，但并没有太大的威胁。使用战术技“大跳跃”和“超幅强化”后能更快地击败敌人。实在不行还可以吃药进行回复，无需太多战术即可击败 BOSS。

第二章 危险的赌注

剧情之后与瑞布斯并肩作战消灭帝国兵，战斗期间能时不时地触发与瑞布斯的连结攻击，此时还可以让瑞布斯使用战术技“奥义·黄泉送葬”。注意楼梯上方平台还有两波敌人，将敌人全部消灭后收复该区域。

胜利之后和瑞布斯一起向着祭坛的目标点前进，在前往的过程中与瑞布斯发生分支对话，可了解到更多瑞布斯的想法和故事。继续前行，会出现“与瑞布斯联手打倒 1 架魔导机甲”的战斗任务，此时仅需慢慢前行并靠近机甲，当出现“潜行击杀”的提示后按下○键即可完成。之后需要再和瑞布斯联手打倒机甲，注意击杀过程中会出现 QTE。继续向前，到达目标点后需要击败位于此处的大量帝国兵。全部消灭后和瑞布斯对话，并选择前往祭坛。到达祭坛并发生剧情后进入与瑞布斯的 BOSS 战。



★BOSS 瑞布斯

一进入战斗便会首先出现 QTE，连续按下○键即可顺利完成。和之前的帝国兵相比，瑞布斯可要厉害不少。不仅会追着伊格尼斯进行猛击，还会使用雷属性的魔法和剑技。建议使用雷属性的元素小刀不断与瑞布斯进行周旋，待战术技能量足够后使用“超幅强化”，之后立即使用对应的加强属性后的元素小刀对瑞布斯进行火力输出，期间瑞布斯进行格挡则闪避到其身后继续输出。瑞布斯在半血之后会再次出现 QTE，之后会从空中向下进行攻击，注意及时闪避。之后继续使用之前的战术即可将 BOSS 击败。

第三章 一切都是为了王

剧情之后直接进入与艾汀的 BOSS 战。该场战斗无需太多技巧，切换到火属性的元素小刀对艾汀持续进行攻击即可。艾汀血量下降到一半时会强制结束战斗，之后本章直接结束。

追加章 另一种可能

完成第三章后在“伊格尼斯篇”的主菜单选择“EXTRA CHAPTER”，之后将重新从第三章开始游戏。当剧情发展到艾汀让伊格尼斯进行选择时会出现新的选项“和艾汀一起走”，选择后即可进入 if 结局路线。



伊格尼斯醒来后向着目标地点前进，沿途出现的长颈怪弱火属性和雷属性，不难对付。来到目标地点后搭乘电梯来到上层继续向前，到达水晶位置后进入与艾汀的 BOSS 战。说是 BOSS 战，但其实是一场必输的战斗，待艾汀将伊格尼斯的生命值耗尽后发生剧情，之后会再次正式进入与艾汀的战斗。

★BOSS 艾汀

与解放了力量的艾汀进行战斗。由于伊格尼斯此时各方面的能力都得到了强化，因此战胜艾汀并非难事。多使用闪避回避艾汀的攻击，并配合火属性的元素小刀持续攻击艾汀，在不断重创艾汀的同时也会不断提高伤害倍率。艾汀拉开距离后注意躲开其从远处放出的幻影剑，接近后继续使用火属性元素小刀连续攻击。攻击期间可以配合“大跳跃”和“超幅强化”进行辅助攻击。一段时间后会出现戒指中的魔力耗尽的剧情，在剧情中会出现选项“赌上性命战斗”、“奉献所有性命战斗”、“放弃”。选择“赌上性命战斗”会再次和之前一样为戒指注入魔力；选择“奉献所有性命战斗”后会在游戏界面右侧出现倒数，需要在倒数结束前战胜艾汀（否则会迎来 Game Over 的结局），并且此时初始的伤害倍率为 x10；选择“放弃”则会迎来 Game Over 的结局。当艾汀的生命值下降到一定程度后，其会进入全身冒红光的狂暴状态，艾汀的招式会因此发生变化，并且其属性攻击对其造成的伤害会下降。尽快击败 BOSS 结束战斗吧！



挑战诺克提斯

完成第三章后在“伊格尼斯篇”的主菜单选择“EXTRA BATTLE”，将与诺克提斯在锤头鲨进行战斗。诺克提斯不仅会使用所有的幻影剑，还会使用解放幻影剑的大招。这场赌上青菜的战斗颇具难度。

要想在本场战斗中获得 S 级的评价，首先需要熟练掌握反击动作。成功发动反击动作后能对诺克提斯造成高倍率的伤害，在普通攻击对其伤害不高的情况下，这是很好的攻击手段。在元素小刀的选择上，火属性的元素小刀是最好的。不仅攻击速度快，且伤害倍率也能很好的提升。

对于诺克提斯解放幻影剑后的大招，建议连续使用三次“大跳跃”来进行躲避。而强力的黑洞和魔法攻击，都可以使用探索之眼来进行打断。场地中有两块广告牌，在战斗的过程中诺克提斯会飞到上面进行回复，此时可以使用魔导绳枪拉下广告牌对诺克提斯造成伤害。

在战斗快结束时，瑞布斯会来帮助伊格尼斯。此时可以选择他的战术技对诺克提斯进行攻击，也可以选择在远处使用搜索之眼辅助瑞布斯。

总之，熟练使用反击动作，并在恰当的时机使用技能来进行躲避和打断，是战胜诺克提斯的关键所在。

成就/奖杯一览

名称	点数/杯种	解锁条件
深藏不露的实力	10点/铜杯	以元素小刀打倒10个敌人
华丽战法	10点/铜杯	以反击动作打倒10个敌人
元素大师	10点/铜杯	以搜索之眼打倒100个敌人
失明的理由	10点/铜杯	以普通难度完成此额外篇章
欧尔提谢观光大使	50点/银杯	收集关于欧尔提谢的所有记录
另一个未来	10点/铜杯	在EXTRA CHAPTER中打倒艾汀
对诺克特了若指掌之人	110点/金杯	以S级评价完成EXTRA BATTLE



低迷前行又一年 VR行业2017回顾

随着 2018 年到来，2017 年也成为了历史，而作为虚拟现实的一个小版块，这里我们就专门来回顾一下虚拟现实的 2017 年吧。

硬件

走入务实

为什么先要说硬件呢？因为硬件是行业的基础，换句话说，2016 年的虚拟现实行业虽然没能像预期那么爆发起来，但也没有愧对 VR 元年这个称号，因为 2016 年真的实现了满足虚拟现实要求的硬件设备面向大众消费者发售。PC 端的有 Oculus Rift CV1、HTC Vive 和 OSVR，主机端有大家非常熟悉的 PS VR，移动端有突破性的 Daydream 及头显，起码硬件条件齐了。那么 2017 年呢？微软的那一众合作的小伙伴们推出的 MR 头显都来了，然而不仅没能突破去年两大 PC VR 头显的性能，某些地方甚至还有不如前辈，但相应的价格也都便宜了很多。而在微软 MR 以外的新头显，要么名气很低影响不大，要么直接是 2016 版的改进版。整体上说，都是在分辨率、重量平衡、无线这些细节上完善，诸如眼球追踪、VR 手套这些之前我们这里也提到的很多将带来重大体验改变的技术，则都没怎么普及或推进，主要的玩法仍然是去年的由外向内式的监控定位，以及原地游玩的操作方式。而像 Oculus 这样的 VR 大厂，甚至推出了 Oculus 公布了 Go 这样机能相对于 Rift CV1 性能有缩水但价格也缩水的一体机。PS VR 虽然推出了第二代，但总体的变化也不是很大。



▲微软的 MR 头显，是 2017 年新上市 VR 硬件的重头。

总的来说，这一年相比 2016 年，最大的变化就是：性能和价格都更加接地气了。去年 HTC Vive 为代表的高性能 VR 头显的确效果惊艳，但价格也实在感人，结果就是普及率大受影响，市场体量不足，使得那些拥有足够资金开发出 3A 大作的大公司观望，真正开发 VR 游戏的要么是缺乏技术和资金的小厂商，要么是跟投资人不断画饼的初创公司。当上市后被媒体人多数不看好的 PS VR 在骤然降温的行情中逆势获得了不错的销量，从业者们不得不去反思：技术即便达到了一个新高度，但过高的价位对普及的不利影响，也会影响整个行业的发展。

游戏内容

3A大饼如期出炉

不管硬件性能多牛，作为面向大众以娱乐为主要目的对的东西，都是要有内容才行。如果仅仅从数量来说，VR 游戏还是挺可观的，起码 2016 年就不怎么缺游戏了，尴尬的是一直到现在，游戏依然是独立制作人和小工作室做出的体验级作品为主，真正的原创大作很少很少。

2016 年作为元年，也可以说是 3A VR 大作的画饼年。还好，去年的三个 VR 大饼：《Doom VFR》、《辐射 4 VR》、《上古卷轴 V 天际 VR》都如期而至，但是原本被赛车游戏爱好者倍加期待的《GT 赛车 Sports》却因为从专业向的赛车游戏做成了必须联网的“FIA 驾照考证软件”，而被不少老玩家吐槽抱怨，作为模式之一的 VR 体验也更少被人体验，多少有些让人惋惜……新鲜出炉的三个 VR 大饼虽然在交互、可玩、晕动上都有这这那那的槽点，但 3A 牌子的大作也算正式有了。那么接下来还差什么呢？差的就是类似于《精灵宝可梦》之于掌机、《愤怒的小鸟》之于智能手机这样凸显独特魅力的游戏来引爆市场，毕竟市场引爆了做大了，才会有更多重度向的游戏涌进来，不过这种游戏还是可遇不可求。

事实上，迄今为止，VR 游戏中已经出了不少高品质的大作的，除了上面三个尚存在些许问题的 3A 作品，还有《遥远星际》、《英雄萨姆》等在个人玩家中的评价很高的作品。然而在当下 VR 更大的市场——VR 线下体验馆，这种游戏却比较少见，无论是厂商主导加盟的线下体验馆，还是自己租场地买设备粗放经营的，都以短时间即可让人获得沉浸体验的游戏为准，这就要求规则简单、上手快、容错率低等各种新人向的设定。显然，那些上手教程都要很久的大制作，和当下真正向更多路人传递 VR 魅力的体验馆的每次 10 分钟的体验，还是多少有些不大兼容的，而让更多人真正感受这些优秀 VR 作品的魅力，还是需要设备进一步普及进家庭，而不仅仅是线下体验馆。



▲最新 PS VR 的《上古卷轴 V 天际 VR》

视频内容
探索中萎缩

视频内容这方面依旧和2016年没有什么区别，如果一定要说，那就是之前制作很多标杆性VR视频、大量投入时间、精力和财力的Oculus Story工作室关闭了。而其他的VR视频制作者和工作室，虽然依然有继续以打造精品为目标的，但更多的仍然停留在短片和体验状态，而新视频的数量也都远不如2016年的，甚至像Youtube的360频道，也经常能看到2016年的视频。很显然，VR视频领域和VR游戏面临着同样问题：真正有实力的大影视公司还在观望中。

大厂商
场外观望

说到这里我们发现个问题，无论是VR游戏还是VR视频，传统领域的大厂商对新行业大多保持观望状态，真正热衷的如索尼、Bethesda也有，但很少，大厂商们更多地是将VR作为一个模式试水，或推出些素质远超独立工作室但依然是体验级的游戏。整体上说，传统游戏行业和传统影视行业的巨头们，在去年VR资本大热时也都选择了场外观望，更不用说资本遇冷以后。反倒是微软以一种更谨慎的方式、在行业陷入低谷时拉着合作厂商进入到了虚拟现实市场中来，给整个行业都大大地增加了活力。

Digi-Capital报告显示：2017年AR/VR的总融资超30亿美元，但大部头依然为Unity、Magic Leap这些占据。很多新入行的初创公司则要么在嗷嗷待哺时断了奶，要么陷入缺钱做内容→市场做不起来→收不回投入→更缺钱的糟糕循环中。

当然，任何公司厂商都不是慈善机构，正如扎克伯格当初斥资20亿美元收购Oculus不是可怜帕尔默·拉奇经营不易，而是看好这个未来，并在VR元年全世界都在热炒VR概念时都称5年之内不指望其赚钱，这种早早布局，是典型的放长线、钓大鱼——当然，过早布局本身就是有风险的，不过FB这种体量的大公司可以扛下去。而大多数厂商试水或观望，很明显就是不打算过早把钱押在这上边——时间就是金钱，在投资上也是至理。而且这些大厂在传统领域已经获得了稳定的获利模式，放着稳定的钱不去赚而去赌未知行情，别说游戏公司和电影公司，就是专门搞投资的也不会轻易这么赌。只有等这个行业真正起来了，才会跟风进入，并运用资金的优势来迅速圈地获利。



▼索尼是少有的提早入局虚拟现实并获得不小成功的大厂商。

第三方平台和媒体
萎缩和坚持

2016年VR元年的一大生机勃勃的现象是涌现了很多新的第三方以VR为主题的平台和媒体，前者较少或完全不自己生产内容，主要是进行互联网搜集并提供使用，国内很多平台都走的这个路线。VR媒体有些本身也包括了收集发放VR内容的功能，但同时也有大量资讯、评测文章和转载文章。不论是哪种，其蓬勃发展都是依托于行业本身的。当VR行业在2016年下半年开始遇冷，整个2017年在也没有回暖，体现在平台和媒体上，就是2016年出现的很多原本更新勤奋、在圈子里混出名声的平台和媒体，在2017年都进入了维持最低更新甚至断更的状态，有些甚至永久停留在了2016年秋冬季或2017年的某一天。

小公司
仍旧希望抓住风口

大厂商在行业初动和遇冷时选择观望，那么什么厂商才热衷创新呢？答案是初创公司和小公司，这些公司并没有赶上之前的机会风口。现在抓住新的机会及早布局，一旦成熟迎风而上，便可能与已拥有相当规模的大公司平起平坐。此外，还有力求在传统行业获取成功、但同样需要获取更大爆发点的，如任天堂在异质游戏、索尼和Facebook在虚拟现实。相比小公司们对未来期待而进行的各种大胆操作和对未来的赌搏，拥有更大资金优势的大公司们可以做得更稳健，容错率也更高。

不过相比早已形成各种模式的大公司而言，小公司和初创公司往往更容易提出想法并快速实施下去，有的甚至会让人眼前一亮。起点低又有想法，这也是他们能得到资金青睐的原因。当然也有不少人只是有想法，但具体实施起来要多大投入往往没有概念，而这一旦考虑不到，又从不懂行的暴发户投资人那里拿到了钱，很快也将面临无米下锅的窘境。以分红获利为目的投资人的钱打了水漂之余，也将更影响资金的进入热情。至于那些以转手投资项目赚快钱的投机资本，这个时候是根本看不上平淡的VR市场的。

但是就起码笔者所了解的，依然还是有不少小公司在资本的默默支持下，坚持打造自己的VR作品。力求在行业爆发之时能立于风口之上。



■2016年获得500万美元融资的台湾公司iStaging，在CES 2018正式展出了其大众化的空间捕捉解决方案VR Maker。

国内的行情

前面说的平台、媒体萎缩这些，在国内的表现是很明显的。毕竟相比于谷歌、FaceBook这种国际大公司的长线布局，国内资本更有兴趣于短期或中短期的爆发，这也是为什么2015年底整个虚拟现实行业被炒热、而2016年走过一多半便迅速遇冷的重要原因。尽管2016年国内行业从数量上爆发出了比美国更高的VR头显销量，但那些山寨手机盒子搭配成人小视频的套路根本就没有任何技术含量，片子也都是国外成人网站出品，抢钱的吃相可谓难看。当行业遇冷、打击色情内容的政策出台，这样的泡沫便随之破裂。进入2017年，被这种抢钱模式糟蹋过的市场尚在恢复中，真正做技术、做内容的，反倒是在急热急冷中陷入了进退两难的尴尬。有的因为资金断流而无奈转行，有的则在投资人的默默支持下继续全力开发。而且相比之前“弯道超车”的豪迈口号，留下的也大都更加务实。大制作不是一天两天可以上线，但我们可以期待在未来虚拟现实真正爆发时，其中会有中国厂商制作的中国风大制作。





更新履历

2017年11月16日更新

1.2 版本

1. 追加历史模式地图“英雄斗技”;追加新的武器特殊能力“碎甲一击”以及男女主史昂、莉安的“破甲状态;追加史昂和莉安的新服装“黄金王子”、“黄金公主”;追加了新的神殿祝福和武器一次性贩卖功能。

2. 上架免费 DLC“英语语音包”。

2017年12月21日更新

1.3 版本

1. 追加比“勇者系列武器”更为强力的S级武器“英雄系列武器”，各角色相应的纹章能力也得以扩张。

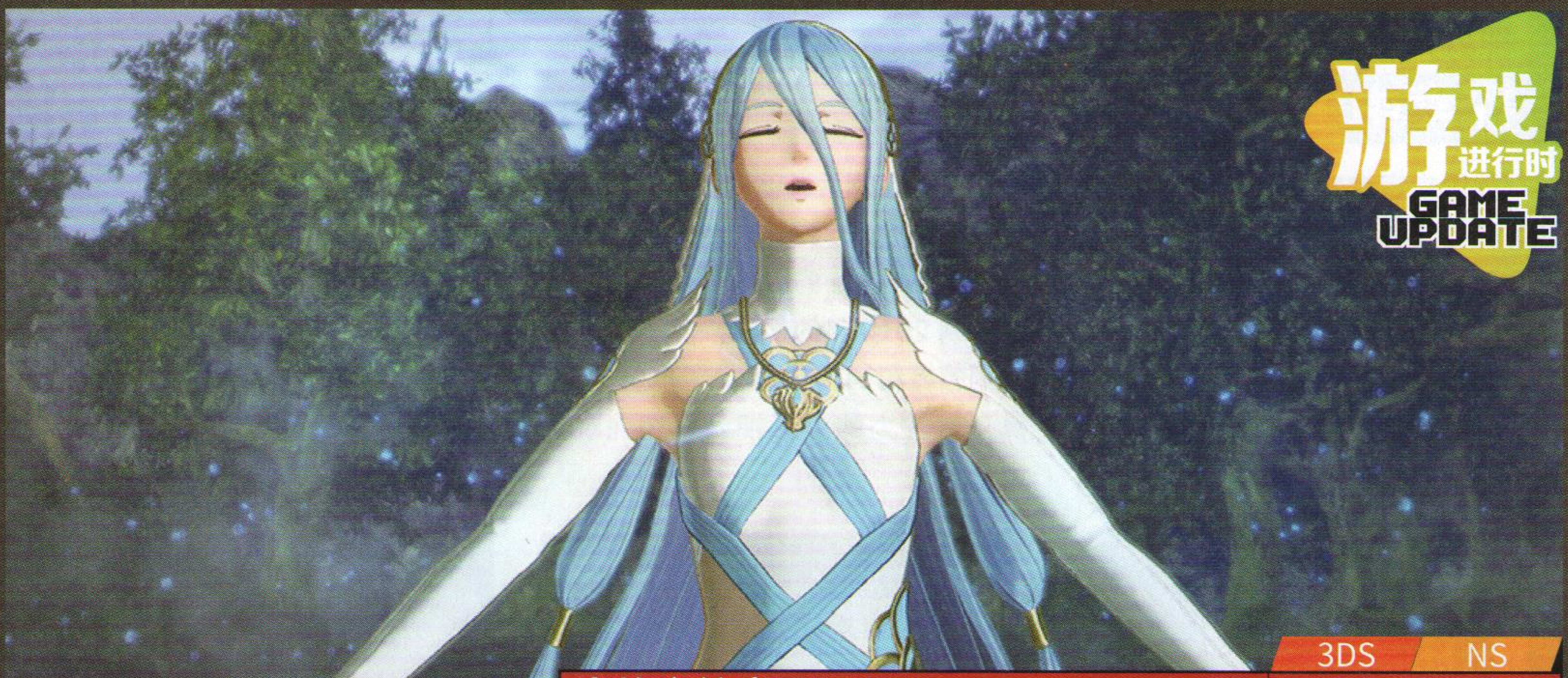
2. 角色等级上限开放到110级。

3. 追加新的武器特殊能力“攻击力吸收”，同时追加新的神殿祝福。

4. 上架收费 DLC“《火焰之纹章 if》追加礼包”。

5.DLC“《火焰之纹章 if》追加礼包”包含内容为：三位可操控的新角色阿库娅、胧、零及相关牵绊对话；新武器特殊能力“封杀特性”系列；《火焰之纹章 if》相关角色专用武器的新强化形态；新服装“白色血族（女神威）”、“黑血（男神威）”、“执事（拓海）”、“女仆（卡米拉）”、“黑色歌姬（阿库娅）”，同时《火焰之纹章 if》相关角色也追加破甲造型。





火焰之纹章无双	3DS / NS Koei Tecmo	
ファイア - エムブレム无双	动作	中文版
9月28日	本地1～2人	N3DS 专用
售价为 NS 版 8424 日元、3DS 版 7346 日元		

文 水无月 美编 Juxi

DLC 新角色介绍



在《火焰之纹章 if》追加礼包”中，新增了三位可操作角色阿库娅、胧和零。阿库娅和胧使用的武器均为长枪，两人在动作模组上有所不同，阿库娅拥有专用武器“圣枪”，能够以歌声支援本方队员。至于零则继续沿用了樱和拓海的弓兵模组。胧和零也有自己的专用武器“胧之漆薙刀”和“零之虐弓”。

新武器特殊能力简介

碎甲一击



持有该特殊能力的武器的角色以必杀一击命中对手时，可以对方进入“破甲”状态（降低守备、魔防），同时持有碎甲一击武器的角色在受到敌人的强力攻击时自身同样也有陷入破甲状态的危险。一部分陷入破甲状态的角色自身外观也会发生变化（即所谓爆衣），在1.2版本中只有主人公史昂和莉安陷入破甲状态时会发生外观改变，在“《火焰之纹章 if》追加礼包”中则追加了《火焰之纹章 if》相关角色（神威、马克斯、龙马、卡米拉、火乃香、里昂、拓海、艾丽泽、樱、阿库娅、胧、零）的破甲外观。拥有“碎甲一击”特殊能力的武器必须在“英雄斗技”历史地图中拿到作为关卡奖励的对应白板武器之后，才会在其他关卡中掉落有随机附加该类能力的武器。

攻击力吸收

攻击力吸收是1.3版新增的武器特殊能力，效果为每击破100名敌人会提升攻击力，更新1.3版后会在武器掉落时随机附加。

封杀特性

“《火焰之纹章 if》追加包”中追加了新的武器特殊能力“封杀特性”，其效果具体表现为对持有某一类武器的敌人伤害增加，在游戏中以“杀X之X”的命名格式体现（比如杀斧之枪、杀剑之斧）等等。拥有“封杀特性”特殊能力的武器必须在DLC追加的新历史地图中拿到作为关卡奖励的对应白板武器之后，才会在其他关卡中掉落有随机附加该类能力的武器。每把武器只能附加一种封杀特性。

S级武器与女神加护武器

1.3版在本篇最高A级武器（勇者系武器）的基础上，又追加了S级的英雄系武器及角色对应纹章，《火焰之纹章 if 追加礼包》还为角色的专用武器增加了进阶强化状态，固定特殊能力会从“真实之力”变成“女神的加护”，基础攻击力会变成最高的720。完成这一强化需要点出该角色“达人纹章”的下一级“神域纹章”，需要新的对应强化素材“XXXX的神书”系列，同样需要在DLC中新增的3张历史地图中通过关卡奖励获取。目前本作只有《火焰之纹章 if》中的相关角色解锁了“神域纹章”，在新DLC地图中也只能获得他们专用武器的神书素材。



新历史地图

包括1.2版本新增的“英雄斗技”与DLC1包含的“叹息之兽”、“神在之国”、“冰之村”在内，目前《火焰之纹章无双》总共追加了4张新的历史模式地图可供游玩，新的历史地图里还有“说服战”和“淘金热”这两种新关卡类型。除了阿库娅的黑色歌姬装之外，《火焰之纹章 if》角色的DLC新服装和新武器强化素材均需要在DLC1的三张新历史地图中获得。

© Nintendo / Intelligent Systems. © コーエーテクモゲームス All rights reserved.

《生化危机7》剧情梳理

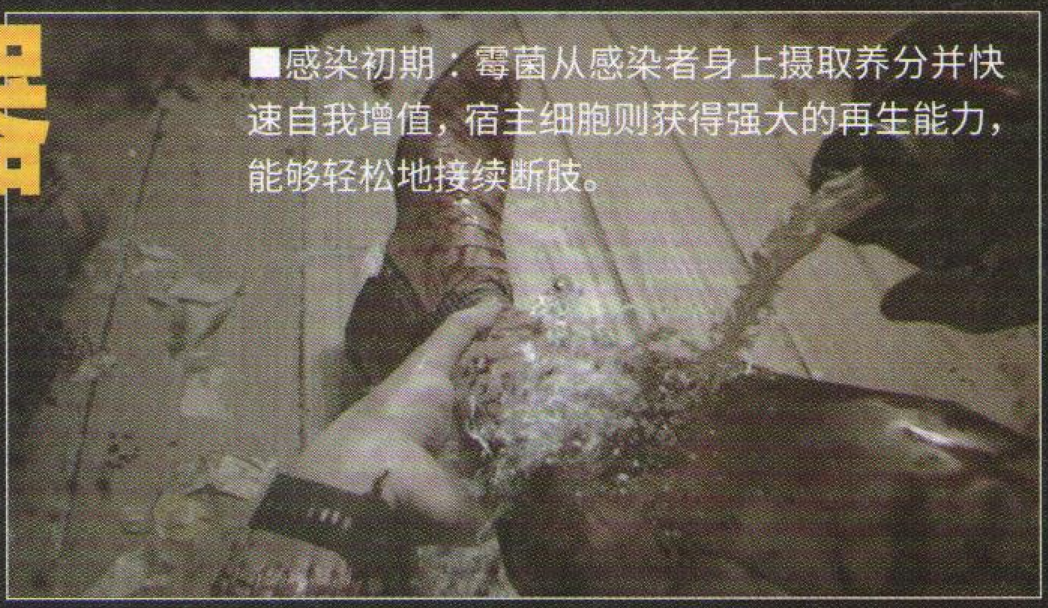
从乡间一隅蔓延扩散开的恐怖故事

万恶之源：E 型生物兵器

《生化 7》的正篇故事发生在 2017 年，但罪恶的源头则要追溯到 2000 年。一个名为“联盟”（The Connections）的神秘犯罪组织提出了“次世代实验战场优势”（NEXBAS）的新型兵器研发概念。其中一个计划是联合 H.C.F. 展开技术合作（* 注：全称 Hive/Host Capture Force，译为“巢穴 / 宿主捕获部队”，曾在《代号维罗妮卡》中出现），开发一种能以最少的接触消灭大量敌人的生物兵器。其与传统生物兵器的最大区别，在于能够把敌人变成无条件服从的仆人，这样便可以有效地降低作战和处理战俘的成本。

该计划之所以能够成型，得益于一种新发现的、被命名为“丝裂霉菌”（mutamycete）的特殊菌类。将丝裂霉菌注入第 4 阶段的人体胚胎，再经过 38 ～ 40 周的培养，就能得出生物兵器的候选样本。但是，惟有完美的 E 型才可以胜任生物兵器，其他 A ～ D 型都不过是缺乏实用性或有明显缺陷的残次品。而生物兵器的外观标准则定为 10 岁左右的女孩，这样能有效降低警惕性，确保轻易地混入目标群中。

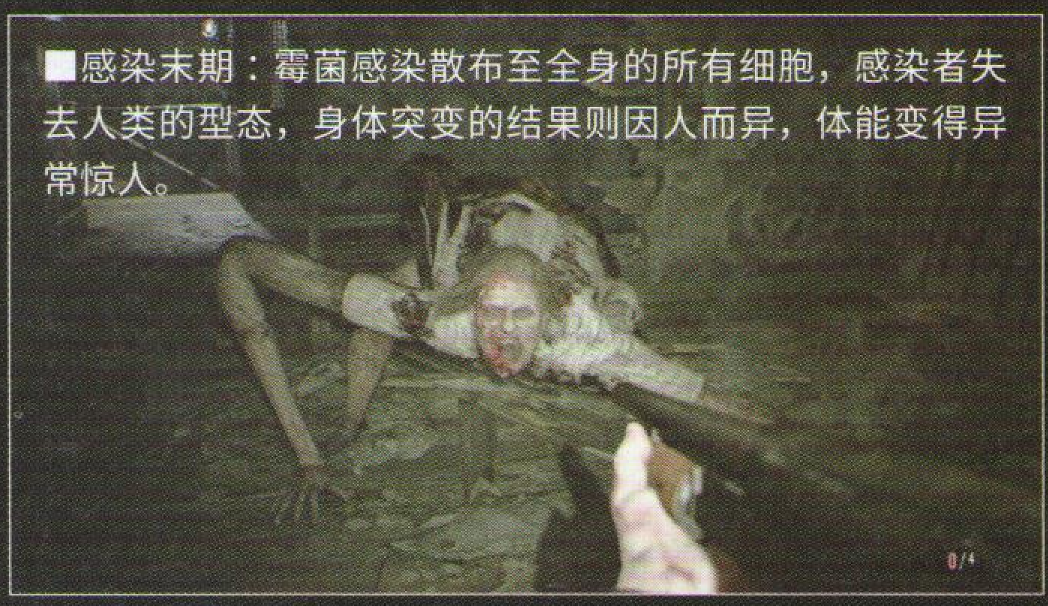
第一个完美的 E 型样本被命名为“伊芙琳”（编号 E-001），她能够自主分泌丝裂霉菌，并通过霉菌入侵他人身体，从而控制宿主的心智。此外，伊芙琳还能将真菌丝体组成超级有机体“菌兽”（Molded）——它们由霉菌构成，拥有强烈的兽性和非凡的战斗潜能。也许是由于从小就在实验室中过着隔离生活，缺乏同龄人所拥有的来自父母的关爱，伊芙琳的行为表现出了对家庭概念的执着。她多次强迫感染者扮演“母亲”或“父亲”，把自己当作亲生女儿来对待。



■感染初期：霉菌从感染者身上摄取养分并快速自我增值，宿主细胞则获得强大的再生能力，能够轻松地接续断肢。



■感染中期：霉菌入侵到大脑，宿主开始出现幻视和幻听。伊芙琳与宿主的意识发生“同调”，并控制其自残或攻击他人。



■感染末期：霉菌感染散布至全身的所有细胞，感染者失去人类的型态，身体突变的结果则因人而异，体能变得异常惊人。



前言

在《生化》系列”的剧情越来越收不住之际，7 代突然风格一转，为玩家们展现了全球生化危机的大背景下，发生在美国乡间的恐怖故事。随着最后两弹 DLC 的发布，《生化 7》的故事到此也算落下帷幕。游戏的主线顺序为：老旧录像带“E-001”→ DLC 女儿们→生化 7 正篇→ DLC 不是英雄→ DLC 佐伊的结局。本文就结合官方资料和游戏中的文档，来梳理总结一下 7 代的主要剧情。

陡起波澜：伊芙琳出逃

2010 年，米娅（原本姓氏不明）开始以研究员的身分为联盟效力，参与的正是伊芙琳所在的生物兵器项目。次年米娅与伊森·温特斯结婚，她对丈夫宣称自己是在贸易公司上班，因此需要频繁出差国外，常年不在家。直到 2014 年，克里斯·雷德菲尔德率领的搜查队开始步步逼近联盟位于欧洲的研究设施。担心伊芙琳暴露甚至被夺走的联盟急忙下令，由米娅·温特斯和艾伦·多尼执行护送任务，负责将伊芙琳转移到中美洲的支部。两人假扮成伊芙琳的监护人，选择搭乘名为“安娜贝尔号”的天然气运输船掩人耳目。对于丈夫伊森，米娅则是继续以自己需要出差为由掩饰过去。

不料在航行的途中，由于艾伦的一次疏忽，伊芙琳开始失去控制，看到外部世界的她已不想再被关进实验室。虽然米娅尽力想收拾残局却无能为力，形势很快就变得无法收场，整艘货轮的船员都遭到了波及。结果艾伦身亡，米娅则受到伊芙琳的感染和控制。在狂风暴雨与惊涛骇浪之中，安娜贝尔号装载的天然气发生剧烈爆炸，残存的船只残骸随波逐流，漂流至美国路易斯安那州南部的杜尔威地区。另一方面，伊森认为妻子在海难事故中丧生，痛苦不已。



■米娅带着伊芙琳上船时的照片，伊芙琳从外表看上是一个 10 岁左右的小女孩。

噩梦开始：贝克一家的悲剧

2014 年 10 月，强烈的暴风雨袭击美国路易斯安那州，而在南部乡间的杜尔威地区有这么一家四口——杰克·贝克是当地的一名农场主，与



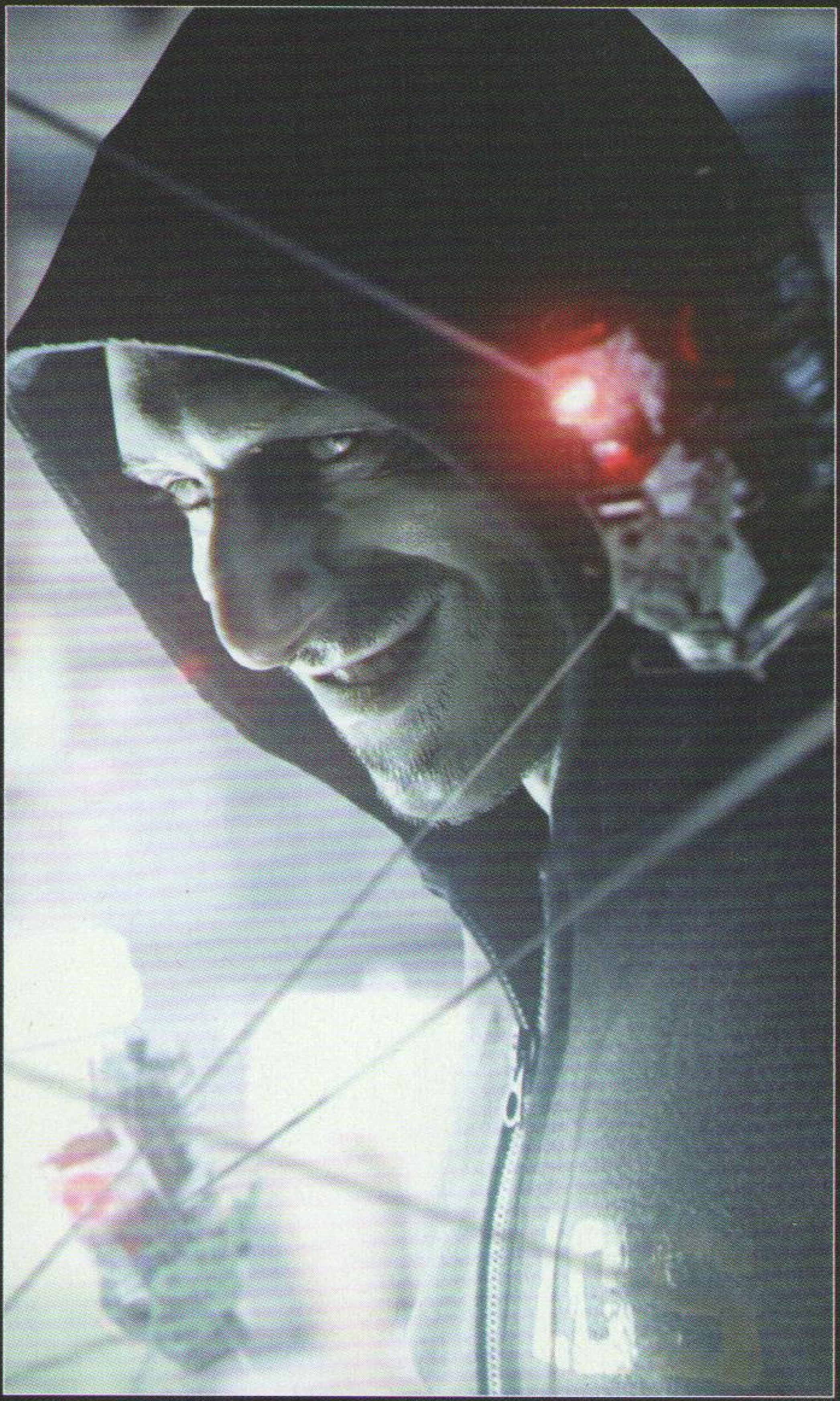
▲将伊芙琳救回家时的杰克绝对想象不到，这个小女孩竟然是噩梦的开始。

妻子玛格丽特夫唱妇随，两人膝下还有一子一女，分别是卢卡斯和佐伊。在暴风雨过去后，卢卡斯发现一艘残破的货轮被冲进了河口。前去查看的杰克发现了船上的幸存者，并将米娅和伊芙琳相继救回自己的家中。——这一好心的善举不料竟成为了他们一家人悲剧的开始。

清醒过来的米娅写信想要警告贝克一家却为时已晚，伊芙琳已经将魔爪伸向这一家四口。受感染程度相对较轻的佐伊虽然尚能保持心智，但担心家人的她也不敢独自逃走。她一方面住在院子的房车里与其他人保持距离，另一方面则秘密寻找着米娅在信中提到的“血清”，就此开始了长达 3 年的孤军奋战。而伊芙琳对于“家人”的执着也越来越疯狂，她控制贝克一家将农场周边的旅行者、流浪汉绑架来，为的是让更多人成为自己家庭的一员。2014 年 10 月～2016 年 1 月期间，路易斯安那州南部保守估计就有超过 20 个人失踪，不过除了贝克一家，似乎没有人得到伊芙琳的认可。（根据后来伊森抵达贝克家时看到的名单，至少有 25 人落得变异或死亡的下场。）



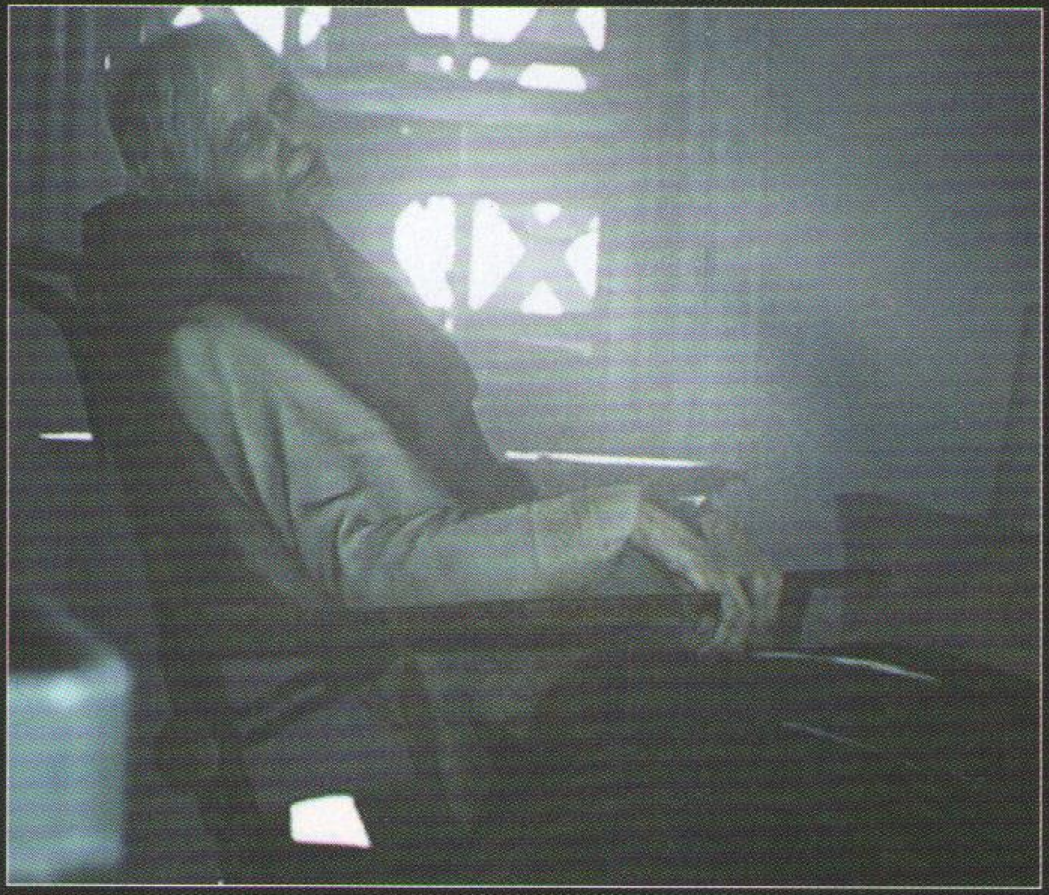
▲“下水道鳄鱼”节目组的三个人，只不过是众多受害者中的一员。



▲卢卡斯，堪称《生化 7》里惟一一个无可救药的反派。

潜伏的杀机：变态卢卡斯

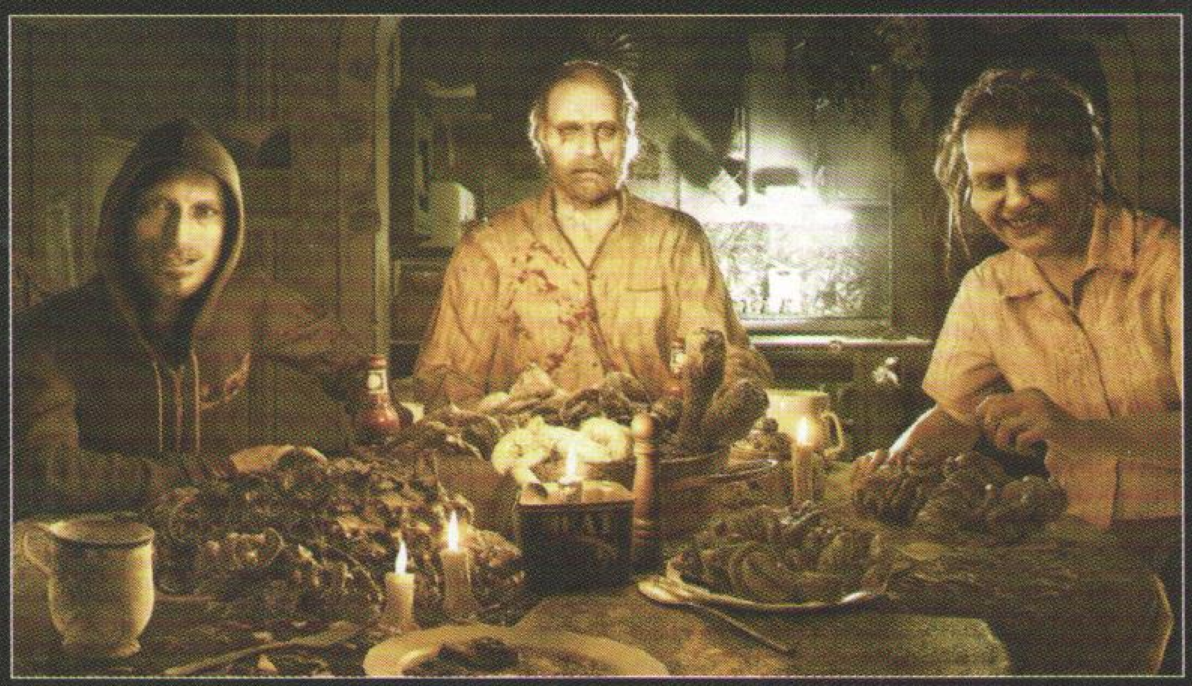
与善良的父母不同，卢卡斯是一个彻头彻尾的变态。他从小就展现出了超高的智商，还多次在发明比赛中获奖，但是其扭曲的性格也早就有所体现。儿时有一个名叫奥利弗的小孩喜欢戏弄自己，于是卢卡斯便将其诱骗至卧室的阁楼上，并残忍地紧闭出口直至对方死去。受到伊芙琳的感染后，他非常享受这种超出常理的自我再生能力，甚至乐在其中。对于掳来的人，卢卡斯则会饶有兴致地玩弄一番然后再残忍地干掉——可怜的摄影师克兰西、“21 点打牌对手”霍夫曼都成为了这种“死亡游戏”的牺牲品。



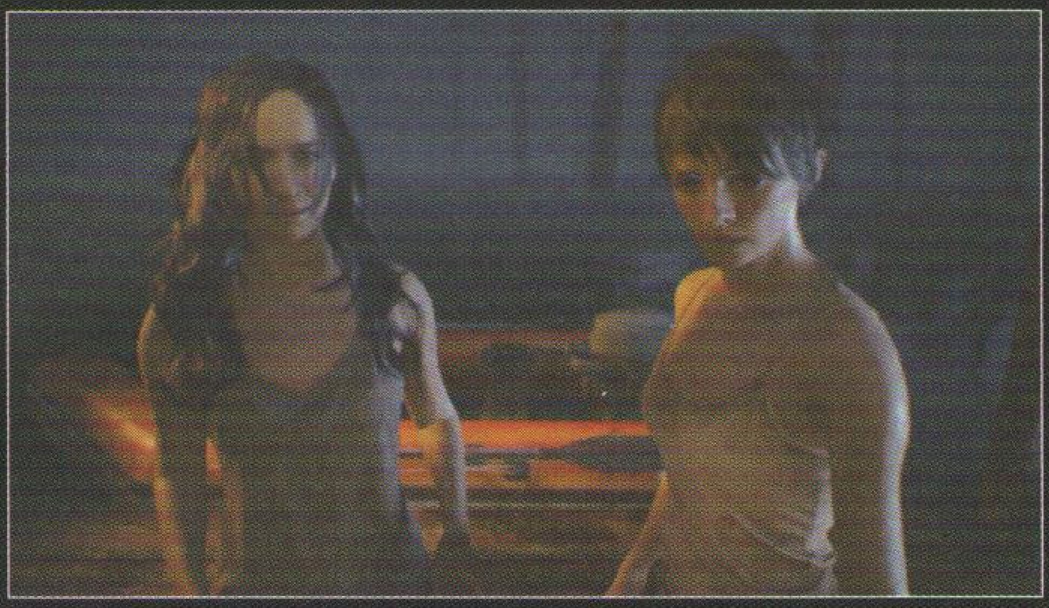
▲在贝克家神出鬼没的老奶奶，就是加速衰老的伊芙琳。

2015 年 1 月，联盟方面终于查到了失控的伊芙琳的行踪，他们先设法联系了卢卡斯并给他送去特效药。通过药物得以摆脱伊芙琳控制的卢卡斯则与联盟相互串通，负责暗中观察伊芙琳的情况，并定期向组织发送邮件汇报。虽然伊芙琳是令人恐惧的生物兵器，但其心智毕竟只是十岁的小女孩，对于卢卡斯的异样根本毫无察觉。这一状况一直维持到 2016 年 8 月底，卢卡斯发现伊芙琳出现了快速衰老症状——原来身为完美 E 型的伊芙琳必须定期服用特制的药物，否则细胞分裂就会发生异常，以高于常人数十倍的速度加速老化。得知此事的联盟给卢卡斯送去了“E 坏死毒素”，用于在情况失控时解决伊芙琳。

在贝克家附近的废弃矿井下，联盟也已经建造起了研究设施，并派人在此秘密地进行相关实验。对于高智商的卢卡斯，联盟非常器重，后来甚至还将首席研究员的职位授予他。另一方面，两面三刀的卢卡斯则暗中将 E 型生物兵器的资料泄露出去，以求联系到第三方买家，卖一个好价钱……



▲伊森被抓后受到了贝克一家的“热情款待”。



▲给米娅注射血清是官方认定的剧情选择。

故事开始：伊森的寻妻之旅

2017年7月18日，在伊芙琳的控制下，米娅向自己的丈夫伊森发去了一封电子邮件，让他前来贝克农场。居住在洛杉矶的伊森是一名系统工程师，3年前痛失妻子后他一直活在悲伤和痛苦之中。对这封邮件伊森虽然半信半疑，但还是决定驱车前往杜尔威地区一探究竟——《生化7》正篇的故事也就此开始。

在贝克家废弃客房的地下室，伊森发现了被关押在此的米娅，但后者似乎失去了部分记忆，没多久就在伊芙琳的控制下对丈夫发起了凶残的攻击。面对时好时坏、几近疯狂的妻子米娅，伊森一时间不知所措，最终被杰克老汉一拳撂倒。不过贝克一家并没有对他痛下杀手，因为伊芙琳之所以发出这封邮件，是想让伊森成为自己的家人，一路上看到的“接受她的礼物”、“加入我们”等字样，都在暗示这一点。此时伊森已经受到了丝裂霉菌的感染（初期阶段），因此他的断手、断脚才能如此轻松的接上。在佐伊的指引和帮助下，伊森成功逃出了贝克家的大屋，并制作出了杀菌血清。根据感染程度，这种血清既可以是治疗解药，也可能是致命武器。感染尚浅者使用血清后能够得到治愈，但如果感染者的细胞已经被霉菌大量入侵，注射血清后导致菌丝体钙化的同时，感染者也会因此身亡。

由于血清只剩下一支，伊森选择了救治自己的妻子米娅，两人驾驶汽艇逃亡时遭到伊芙琳的袭击。在搁浅货轮的残骸上，米娅终于回想起了失去的那部分记忆和自己的职责——她将身上的E型样本交给了伊森。在“E坏死毒素”的作用下，老态龙钟的伊芙琳变化成巨大的型态，形势万分危急之际，一支神秘部队及时赶到为伊森提供了特殊武器。最终，伊芙琳彻底钙化灰飞烟灭，伊森和米娅则双双获救。

新生保护伞：安布雷拉重组

正篇结局时出现的自称“雷德菲尔德”的男子就是系列男主角克里斯，与他一同到此的安布雷拉部队并非1998年浣熊市惨剧的罪魁祸首，与《生化6》中卡拉·拉达梅斯创建的“新安布雷拉”也有所不同。曾经的安布雷拉公司是一个庞大的复合型制药企业，以“保护人类的健康”作为社训，暗地里却在进行着研制生物兵器（B.O.W.）、开发不死病毒的勾当。在浣熊市事件的真相曝光后，安布雷拉公司的股价一落千丈，陷入财政赤字，最后于2003年宣告破产。直到2007年，安布雷拉以私人军事公司的形式重组，其中有不少员工都来自原制药公司。为了便于区分，原先的安布雷拉简称为“红伞”，重组后的简称为“蓝伞”。“蓝伞”宣称自己的目的是改正原安布雷拉犯下的一切罪行，誓要阻止任何研发和销售生物兵器的单位，以及在背后支持这些单位的人。

在获知E型生物兵器的相关情报后，蓝伞立刻采取了代号为“潜伏恐惧”的行动，目标是缉拿卢卡斯，并特地从“生化恐怖主义安全评估联盟”（BSAA）请来克里斯，以生物兵器专家的身分参与任务。此次合作是组织的授意，因此即使克里斯本人对“安布雷拉”心存芥蒂，但他还是以大局为重，投身到了危险的行动中。



▲原安布雷拉和重组后安布雷拉的Logo对比。



▶随着DLC的发布，“真假克里斯”的猜测该到此为止了。

终曲：兄弟相杀的恩怨情仇

2017年7月20日，在确保伊森的安全后，克里斯独自深入矿洞捉拿卢卡斯。另一方面，卢卡斯早已找好了E型生物兵器资料的买家，他先是将联盟派来的研究员关进菌兽的笼子里杀人灭口，准备就此切断与联盟的关系。然后又设下重重机关陷阱，用于解决追踪自己的安布雷拉部队。结果，在克里斯的步步紧逼之下，垂死挣扎的卢卡斯变异成了身材庞大的怪物，罪有应得的他最终也落得爆头的下场。



■乔成功救出了自己的侄女佐伊。

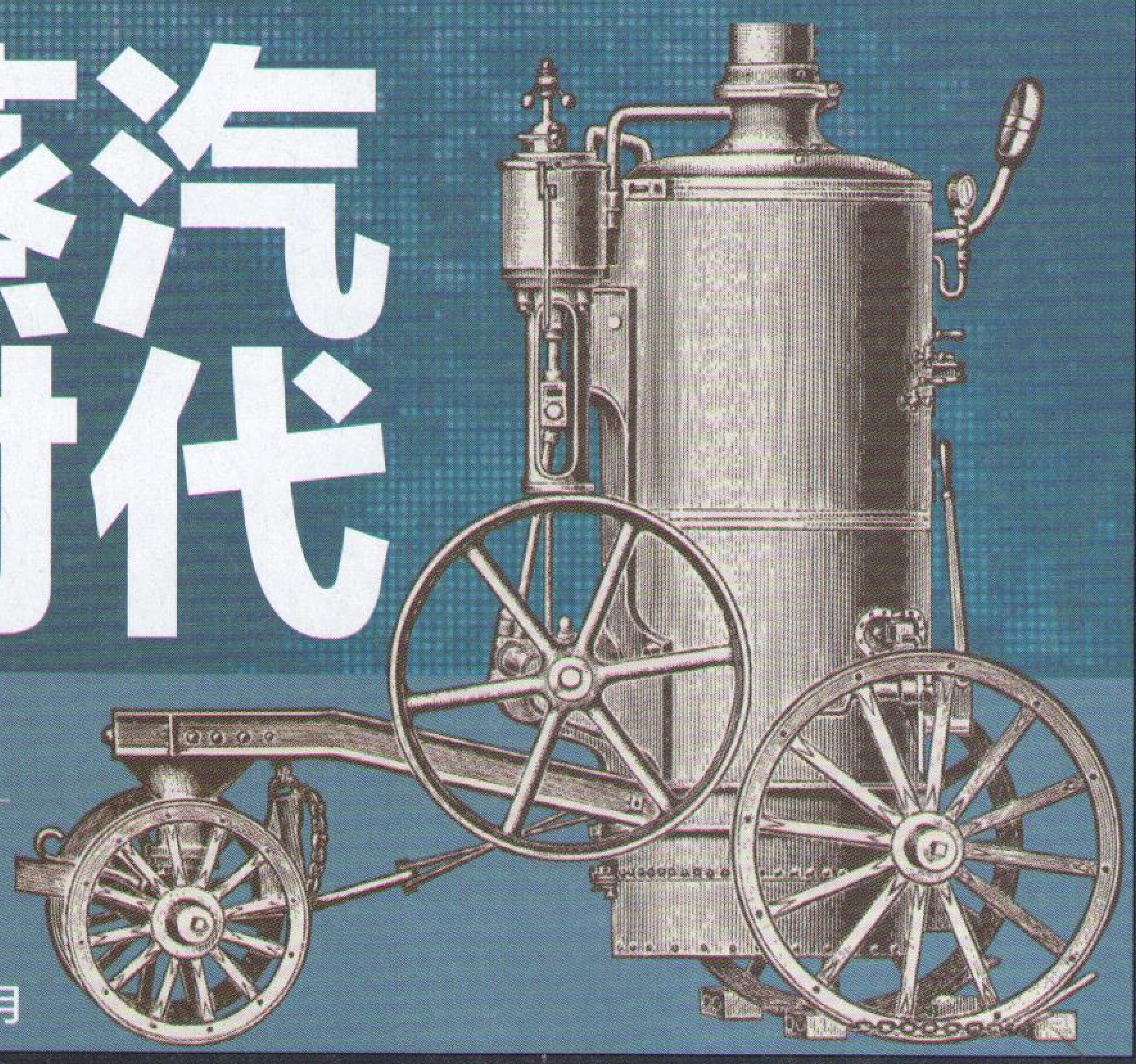
与此同时，身体逐渐呈现结晶化的佐伊在森林中失去知觉，被乔·贝克所救——这个满头白发、身体健壮的大叔是杰克的哥哥。游戏中无论剧情还是资料文档都对他提及甚少，正篇里只有“下水道鳄鱼”三人组的对话中提到过一句“乡巴佬乔”。他的居所和贝克家大屋有一段距离，不过周遭也开始受到菌兽的侵袭。同为一家人，乔为何在3年来都没察觉杰克一家的异样，贝克家的全家福照片中也没有乔的身影，这些都没有官方解释。本以为被伊森注射血清后已经钙化死亡的杰克则再次变异，原来他的细胞展现出了与众不同的极端再生特性。在新生安布雷拉开发的高科技机械拳套AMG-78的辅助下，乔用双手结束了弟弟的悲剧，佐伊也在注射解药后脱离危险。《生化7》的故事到此落下帷幕。

后记

虽然Capcom于2012年和2016年先后发行了《浣熊市行动》和《安布雷拉军团》，但官方目前并未将这两作纳入正统剧情年表，故不予阐述或强行关联。《生化7》为未来作品的剧情埋下了诸多伏线，包括神秘的组织“联盟”，重组后的安布雷拉等。个人认为其中最大的伏笔，则是始终犹抱琵琶半遮面的主角——伊森·温特斯本人。伊森的真实身分谜团重重，而他感染丝裂霉菌的身体也是巨大隐患，相信未来会是一个很有潜力的剧情发展方向。不过“《生化》系列”留下的伏笔实在数不胜数，只希望今后Capcom在继续追求作品进步的同时，也能好好完善一下系列的剧情线，把该填的坑填起来。

STEAM AGE 蒸汽时代





栏目主持
稀饭&三日月

文 阿V是只牛 编 稀饭

本期要为大家推荐的作品可是各种意义上都非常不得了的神作，那就是让许多期待这款作品的粉丝苦等多年的新作《画中世界》。这款作品早在2012年便已公布，在随后的时间里，制作人Jason Roberts一边开发游戏，一边还在精进自己的画工，不计时间地反复打磨，才终于在去年的12月推出了这款作品。本作虽然流程不长，但是那极具美感的手绘画风，足以让每一个玩过的人感到心醉神迷。

而在栏目的另外一部分，我们推出了全新的栏目“蒸心英雄”，专访了一款你们多数人可能并没有听过的独立游戏佳作《前程似锦》的制作人“内购人生”，这并不是一篇传统意义上的正能量访问，“内购人生”非常诚恳地向我们展示了他的想法、他的目标——以及他的不如意。游戏开发也有着许多不为玩家所知的沮丧和艰辛之处，而就算是熬过了这一切，等来的也不一定是守得云开见月明。但开发者的付出不应该被结果的不如意所埋没，所以我们更愿意记录下他在此过程中的心路历程，并与大家分享。

GOROGOA 画中世界

——窥豹一斑，耗其一生

○立体交叉平面，时间交叉空间
○手绘原画堪称艺术品

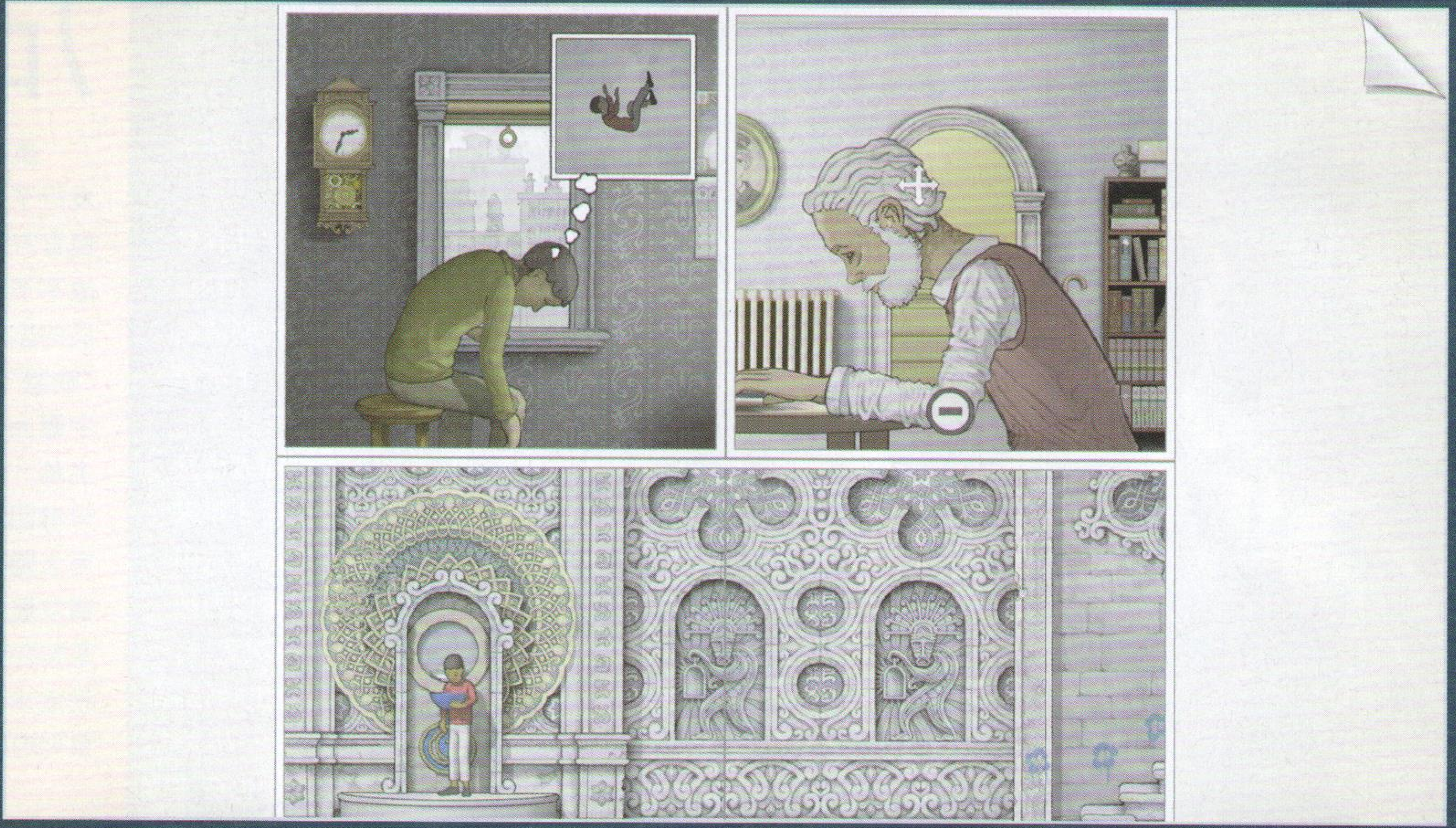
游戏信息

类型：解谜
开发商：Buried Signal
发行商：Annapurna Interactive
发售日期：2017年12月15日
用户测评：好评如潮
是否有中文：有

游戏简介

随着12月15日的到来，想必明年Steam的特卖清单上会永久添加上一个游戏——《画中世界》(Gorogoa)。这款作品历经7年的研发，当初看来显得独特的创意，在今天的游戏市场中也已经有了风格极其相似的作品。《画中世界》表面上和《致命框架》十分相似，两者核心玩法均是以拖动画格(Panel)来拼凑出解谜逻辑，但为此而设计的游戏机制则大相径庭：《致命框架》基于漫画书的形式展现，玩家需要让角色从左上角出发，抵达右下角终点，游戏空间基于点与点形成，角色的移动始终在平面内；而《画中世界》由四个漫画格组成，每个画格通过缩放、平移、拖动，可发现隐藏在画格中的另一个空间，因此玩家必须在平面中发现空间并串联起空间之间的逻辑。

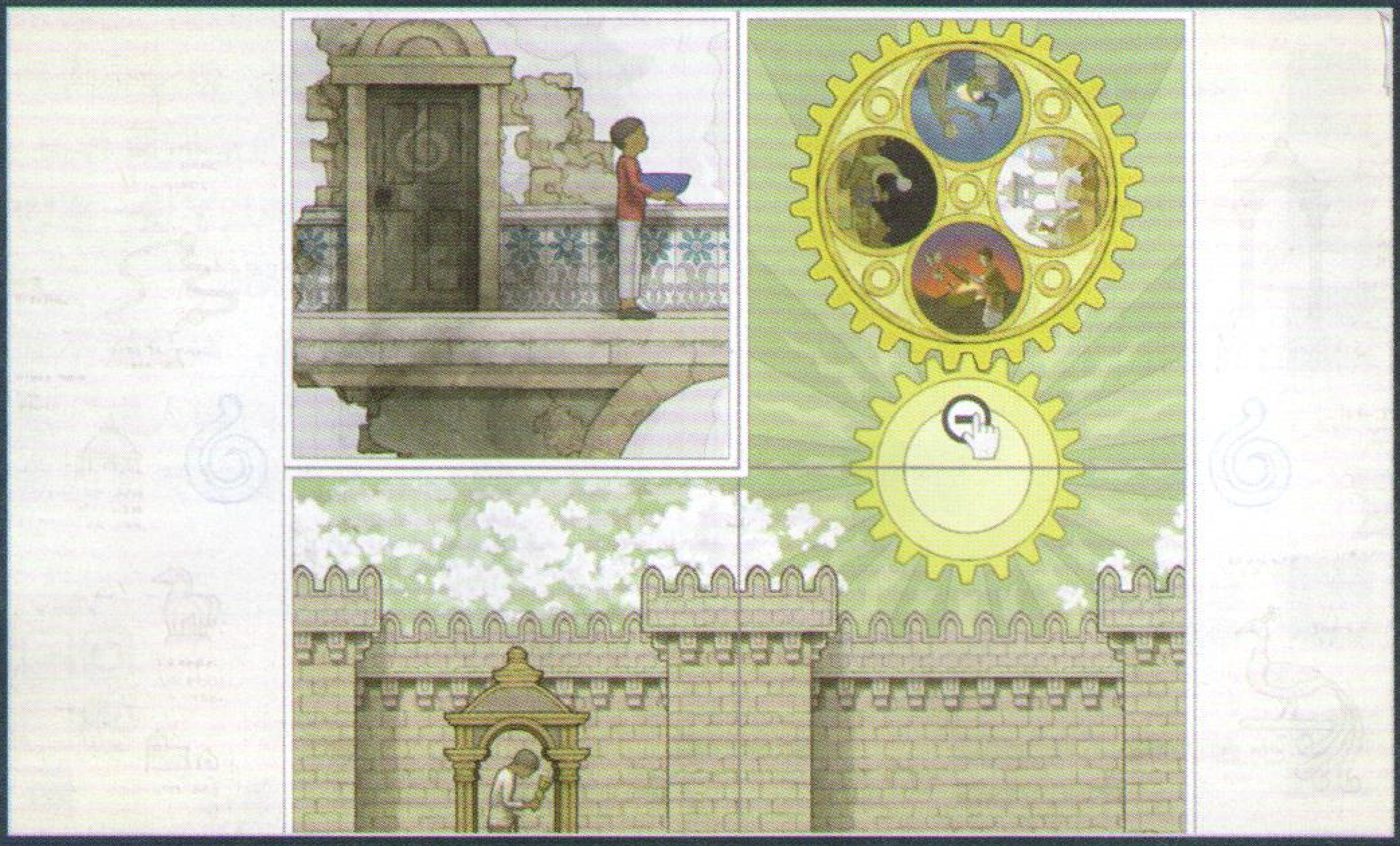
在《致命框架》中，发现提示或干脆试错是通关的方法，而《画中世界》则通过设计“主题”使每关的空间逻辑得以串联，譬如黄苹果一关中以“灯”为主题，并设计出相应的以落石打破灯，引导飞蛾扑火，或将星星与未燃着的油灯相重叠等解谜方式；而在蓝苹果一关中，则以“齿轮”为主题，主角行走驱动齿轮转动，齿轮转动使与之镶嵌的花窗玻璃得以旋转，再进而通过画格拼接，为主角铺出可行的



评价摘选：
馒头Ezio
——一场充满自我指涉悖论和人生哲学思考的意识流艺术之旅

道路，由此可见，基于主题设计的关卡逻辑环环相扣，穷举法并不能帮助玩家理解谜题。

《画中世界》之所以是里程碑式的作品，看似碎片化实则井然有序的叙事方法功不可没。玩家在初次游戏的过程中很容易产生困惑：为何孩童阶段的主角和老年阶段的主角会同时出现在同一个画格里？只有当玩家二周目、乃至三周目通关游戏后，才能理解作者此处的用意：作者将角色的一生（时间）融于画格与空间之中。一周目时，玩家的注意力集中在解谜——即孩童阶段的主角身上，由此获得的故事线为：孩童成功收集苹果，与神龙接触，却也因此付出了代价；而在二周目后，当玩家的注意力从解谜转移至画格中的内容后，不难发现与第一条故事线同时存在的第二条故事线：事故后，主角终其一生，在时代缩影下成长、老去，最后再次回到了与神龙接触的地方，老人化成了一道闪光，仿佛是一个圆环，一切从这里开始，也从这里结束。



对于故事解读，作者并没有在媒体采访或个人博客中透露过多的信息，所有的解读都有可能是正确的答案，这也是本作的妙处。笔者在三周目通关后，剩下的只有唏嘘：窥豹一斑，耗其一生。

内购人生



▲根据“内购人生”的说法，来自《悠哉日常大王》的宫内莲华是他的惟一指定头像。

性　别： 男
常住地： 四线城市郊区，外卖都不送的地方
昵　称： 内购人生
年　龄： 24
微　博： @内购人生
网　站： 欠费了
代表作： 《前程似锦》
近　况： 活着

蒸心英雄

——内购人生：做完《前程似锦》，要考虑活着的问题了

《前程似锦》与日暮途穷

接触这款作品的契机，是笔者通讯软件中发来了一条连接：“游戏推荐：你受够了满脑子抄袭骗钱还要标榜自己热爱游戏的手游公司。你得到了某手游公司老板的手机，你要在他的手机里找到让这些坏人恶有恶报的证据（故事发生在美国）。”

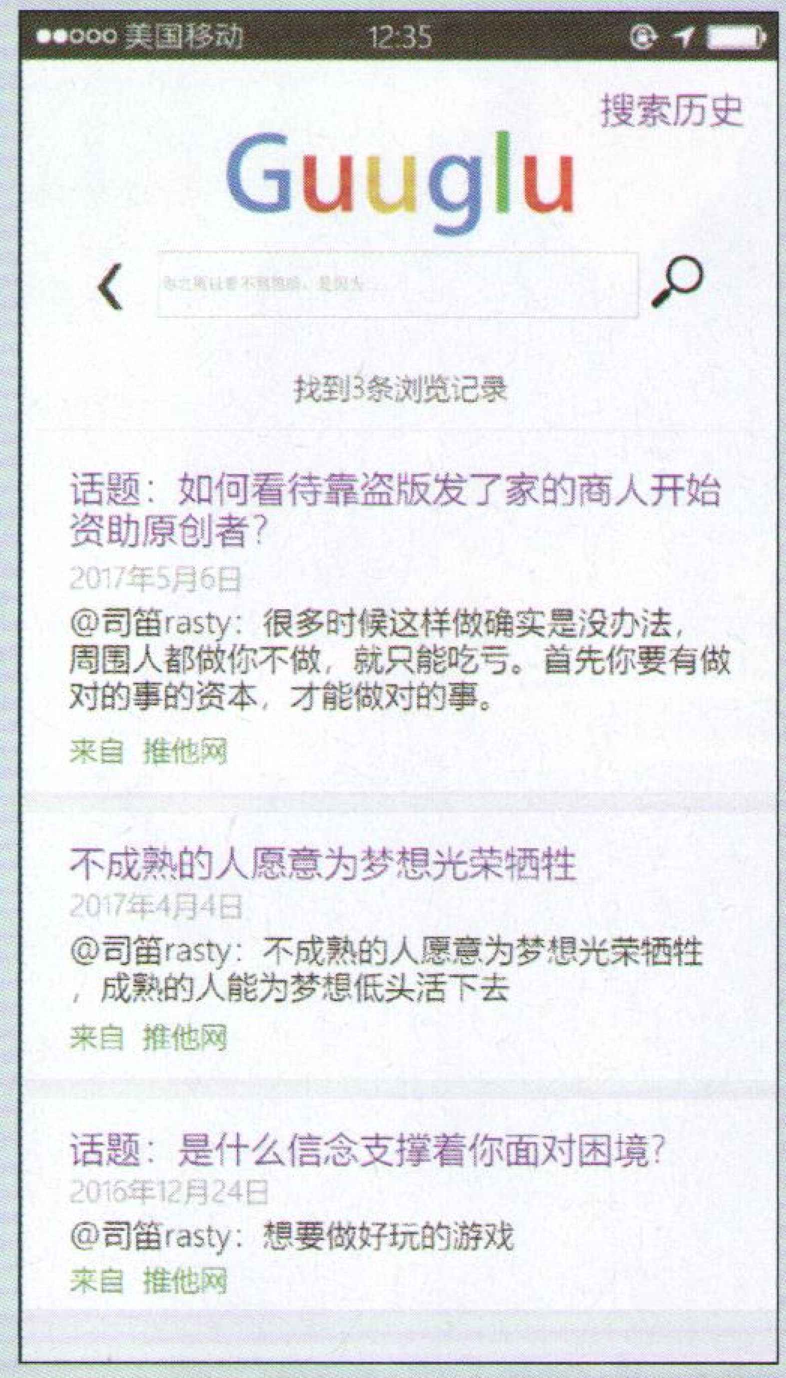


这款名叫《前程似锦 Excellent Expectations》的作品在某游戏社区网站上只有短短 5 句简介，括号里的“故事发生在美国”似乎是一句玩笑话，但作为游戏开发者的“内购人生”知道，因为游戏题材敏感，这一句话或许能够规避不少麻烦。

在《前程似锦》中，玩家扮演“石先生”，石先生获得了游戏公司老板的手机，为了贯彻爱与正义，石先生决定在手机里找出老板骗玩家钱的证据并举报他。但《前程似锦》并不是普通的单线程游戏，以“搜索引擎”为核心，作者“内购人生”埋下了 300 多个有效词条，需要玩家逐一进行搜索，获得信息梳理故事的原貌。词条的内容也好，APP 对话的剧情也罢，均反映出“内购人生”对于国内游戏行业的理解，从而让人觉得格外真实。

尽管内购人生在游戏介绍中写道：“《前程似锦》是一款温暖治愈充满正能量的游戏”，但只要玩过游戏的人都知道这只是个反讽。

一个曾以“好玩”为设计目的的游戏开发者，为了让工作室的游戏获得平台推广，和投资人联手往游戏里加入影响游戏平衡的氪金要素，为了与资本背后的大人物打好关系，学会了献媚应酬等社交必需技能，表面说着“感谢平台提供机会”，背后在知乎回答“好玩的古风游戏 = 找一个外国游戏把背景改成三国”，这样的故事和温暖治愈实在是差远了。





正如游戏社区里的推荐文章所说：“如今前程似锦，实是日暮途穷。”

内购人生与《内购人生》

作为《前程似锦》的游戏开发者，“内购人生”也带着日暮途穷的味道：“我现在自己做独立，无业，未来不清楚，但不这么做一次，每天都很痛苦。”

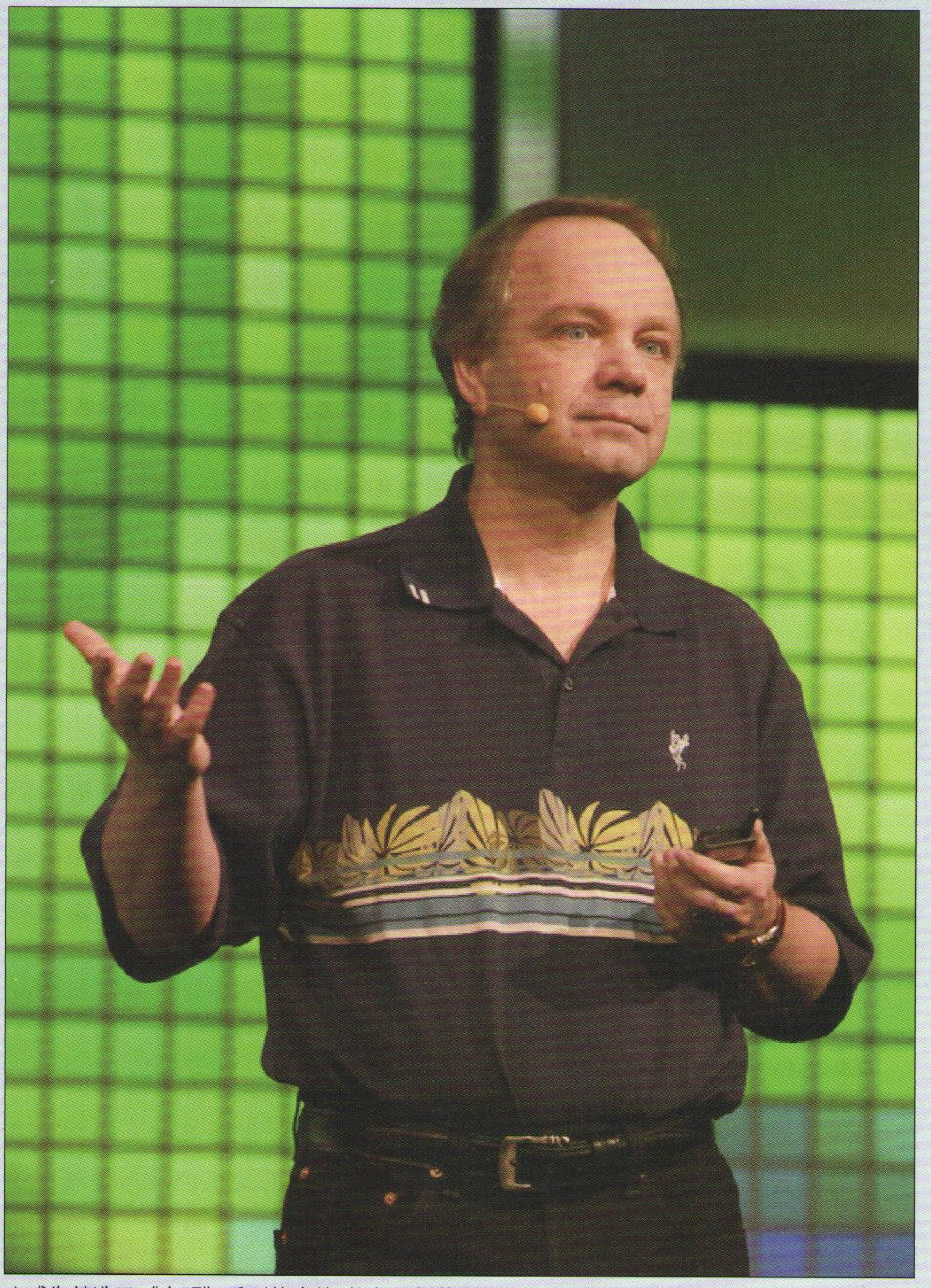
“内购人生”曾经也是游戏行业里的一员，和大多数人一样，进入游戏行业的契机也是源于对游戏的热爱：“初中、高中的时候出门跟朋友玩，KTV、看电影、吃饭，

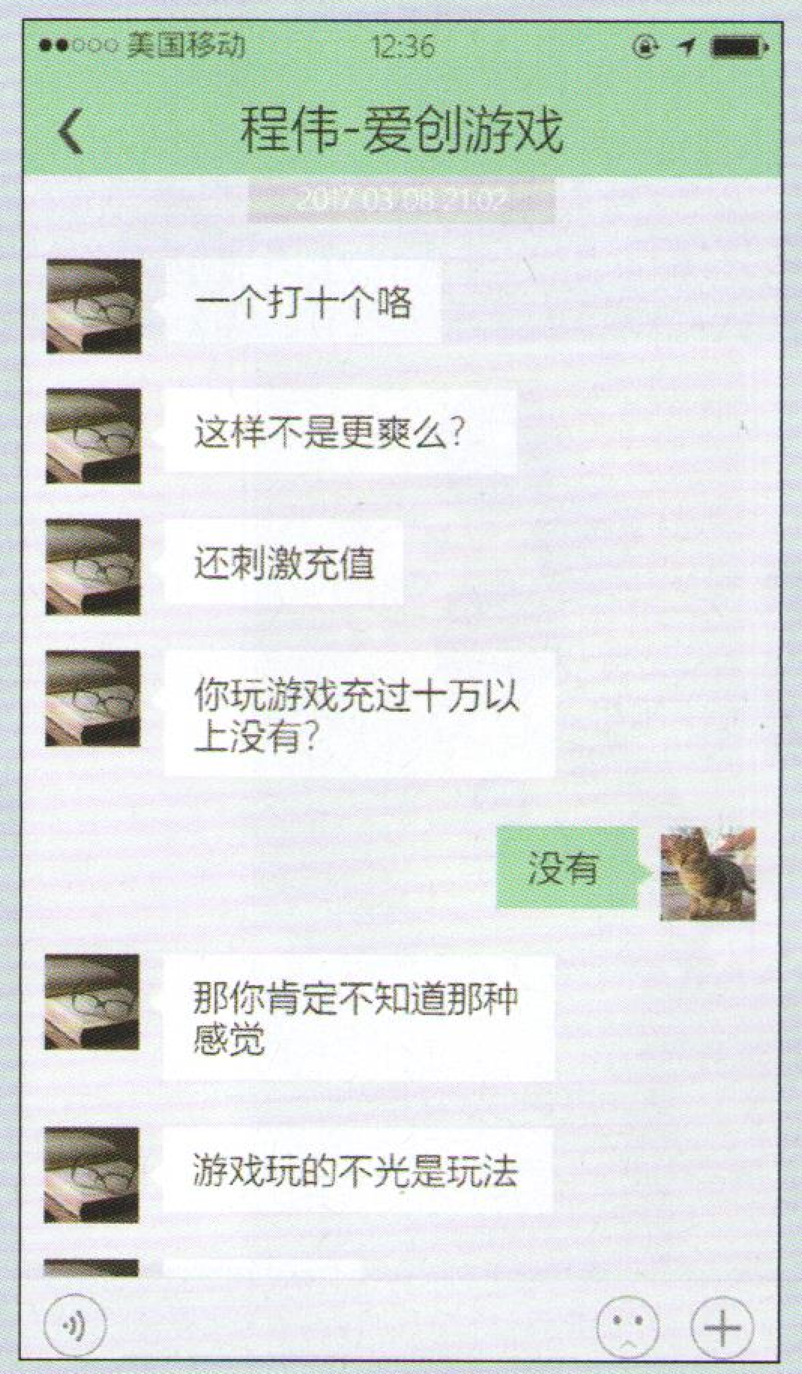
没有零花钱总不能每次都蹭别人的，拒绝多了大家也就不邀请我了。但有个地方我是愿意去的——网吧。那时候白天两块钱一小时，我是不太舍得的，只有晚上八块钱包夜才舍得，和朋友联机打各种各样的《魔兽争霸III》RPG 地图，热情非常高涨。北方的冬天在网吧包夜是很要命的，网吧里开着空调没什么，难受就难受在下了机出门往家走的那一段路，冻得人让人怀疑人生，赌咒发誓这辈子再包夜就是孙子。然后一觉醒来又开电脑玩到晚上，又嬉皮笑脸地叫人，走吧包夜，我是孙子。”他说，“虽然现在再也没体力包夜了，但我还是喜欢游戏，好玩的游戏，想自己做好玩的游戏，我才进了游戏行业。”

纯靠热情难免会与现实脱离实际，在进入游戏行业之前，“内购人生”也对行业有过了解，进入行业之后会做怎样的游戏，他很清楚，但他依然对未来充满信心。“当时的想法很美好，要好好干，积累经验积累人脉，然后拿到投资做好游戏，一鸣惊人，成为中国的席德·梅尔，拿下 TGA 年度最佳，走上人生巅峰。”

就如知乎上“游戏行业从业人员出路在何方”“你为什么会离开游戏行业？”等问题中所说的那样，作为一名游戏行业从业人员，越是敬业爱岗、勤勤勉勉地工作，就越是能够看清现实与理想的差距，“内购人生”对此的看法是：“行业对于优秀游戏制作人的定义和我心中对于优秀游戏制作人的定义相差实在太远了，我心中的优秀游戏制作人应该是有很多新奇的主意，有着把游戏变得更加新鲜好玩的动力和能力，但行业眼中优秀的制作人需要拥有的是对市场的理解，推进项目的能力，行业内的人脉，以及最让我难过的——稳扎稳打，绝不能贸然创新。”

“这种情况下，就算我有惊人的才华和毅力，坚持做自己不想做的事情，两年当上主策划，四年当上制作人，再积累十年，我也不能做我想做的东西。道理很简单，毕竟钱终归是别人出的，你也只能实现别人的想法来赚钱，哪怕投资人不想实现自己的想法，也会想着赚钱，不会为了你的梦想和设计理念就拿自己的钱去冒险。”“内购人生”自嘲地说，“更别说我哪有什么惊人的才华和毅力，我惊谁啊，我不是惊人地差就不错了。”


▲成为缔造了《文明》系列的席德·梅尔那样的制作人，是“内购人生”的目标



▲这是游戏当中的虚构对话，并非是真实对话——虽然真实感很强就是了。

“内购人生”选择离职的另一个理由比较为普遍，特别是在游戏策划群体内。“本来我觉得做游戏，哪怕是我不喜欢的游戏，应该也不会很痛苦。”但事实上，痛苦来自于每日工作的毫无成就感，做与自己价值观不相符合的事，“每日活在自我怀疑中，虽然是为了生活，但真的受不了。”

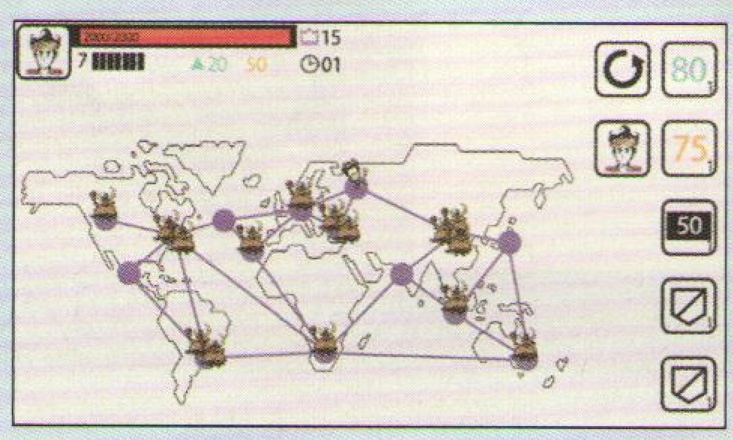
“内购人生”做的第一款完成的游戏是《前程似锦》，但在之前他想要完成的游戏叫做《内购人生》。“我特别喜欢这种带着嘲弄味道的幽默，一边黑一把充钱就能变强的垃圾游戏，一边还能黑一把有钱就能为所欲为的现实人生，所以这也是《前程似锦》从头到尾的风格。”

“内购人生”曾经做了一组图来展示自己的构想：《内购人生》是一款三观不正的游戏，只要充钱就能变强；这也是一款家族经营游戏，合理安排资源——钱，才能让家族变得更为强大。“内购人生”曾在微博里发出招募团队伙伴的消息，也联系了以前的同事和朋友，但没有得到反馈。“内购人生”为他们解释道：“大家都挺累的，这种八字没一撇的事，不好意思找人家帮忙。”



▲《内购人生》的概念效果图，上面有部分内容被打码是因为一些你们都懂的原因。

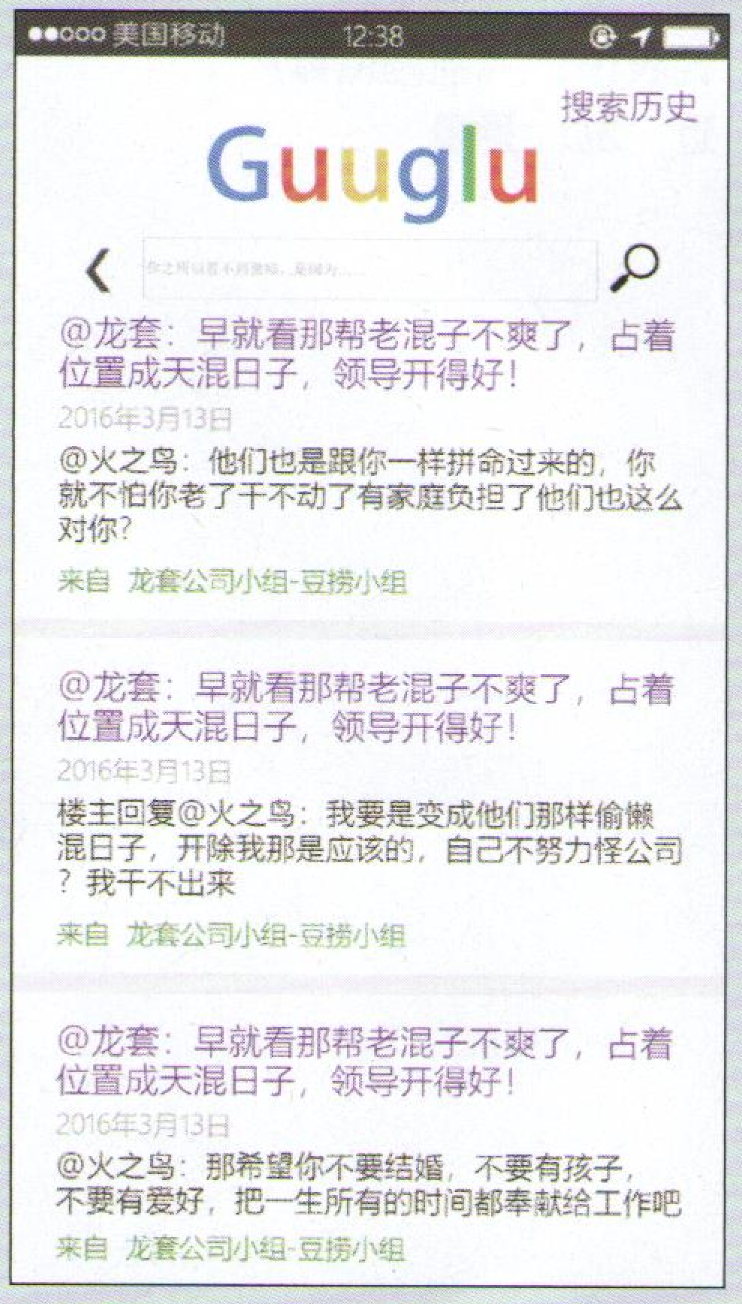
由于内向的性格，以及找不到一起做游戏的人，“内购人生”决定做一款一个人也能够完成的游戏——《前程似锦》。


▲除了《内购人生》，“内购人生”还构想了其他游戏，例如这个《Dice Warriors》。

《前程似锦》与《Replica》

一开始，《前程似锦》原本是被设计成一个爱情故事：“你找到了一部尘封多年的手机，一点一点找回来学生时代的初恋记忆，最后发现那时候暗恋的女孩居然也喜欢你，但是两个人最终因为青涩和害羞错过了，之后你鼓起勇气重新发了信息给她。有点像岩井俊二《情书》那样的感觉。”原案被推翻的理由让人会心一笑：“写着写着发现不行，太酸了太言情了，实在是写不下去了，就重新开始思考。”

“有很多聪明人，他能写出来自己没经历过的东西，甚至是自己不认同的东西，还能写的非常好；有些笨人就只能写出来自己真正经历过的情

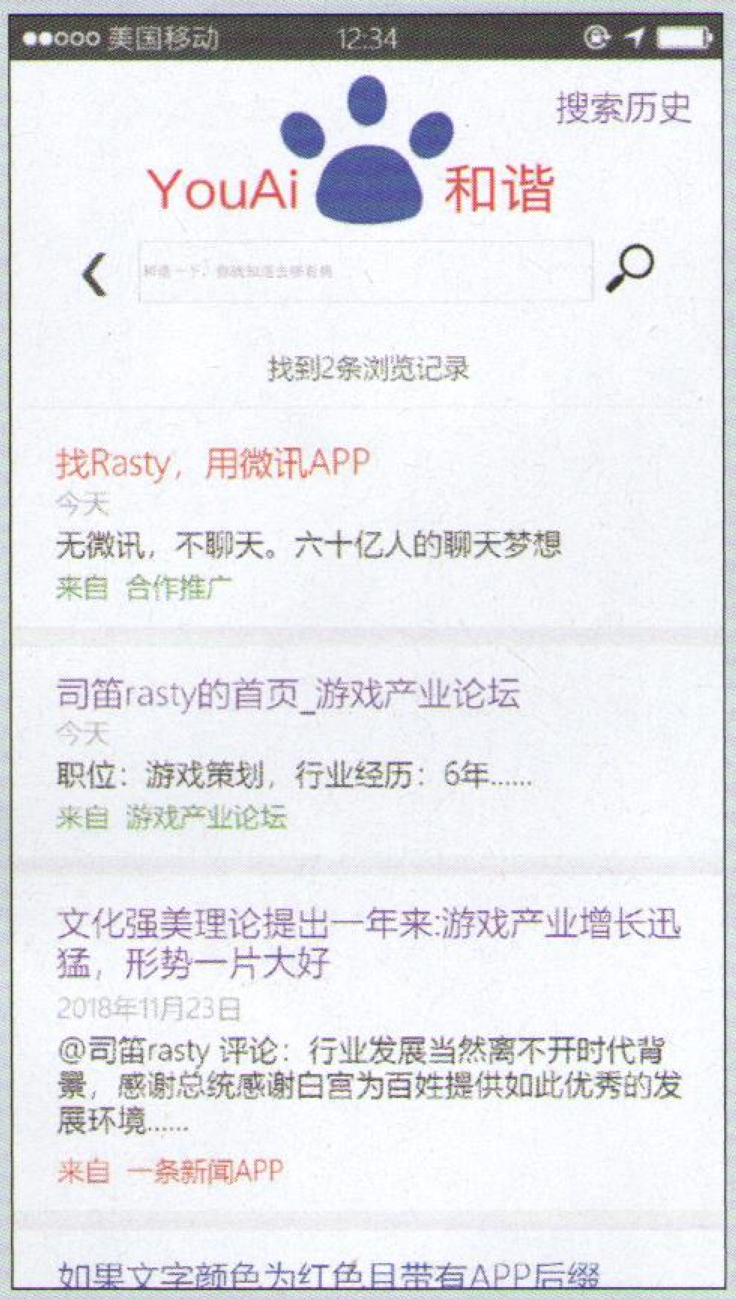


▲除了主线，《前程似锦》当中也有不少反映行业世态的支线故事。

感，比如我这样的。”对“内购人生”而言，游戏行业从业经历无疑是当前人生中最为深刻的一段时光，“所以我确定了要传达的情感。”

“内购人生”对行业的看法就如《前程似锦》中所展示的一样，有创意的游戏永远被埋没，行业始终以流水为检验成功的标准，游戏制作已经沦为工业化流程。“我记得特深刻的一点，就是行业论坛里分析用户的时候，他们能够毫无情绪地形容《传奇》页游玩家容易冲动、没文化，又能够毫无情绪地讨论利用这些特质设计游戏和做营销。”或许这才是专业的开发者应该有的素质，但对于许多人来说，这与他们的道德观相违背。

“内购人生”将《前程似锦》的剧情分为主角线、暗线（揭示真相）和其他角色线。良心还是野心，这是《前程似锦》里主角线想要探讨的主题，“其实游戏里的好几条线都想表现不同的东西。具体来说，主角 Rasty 的原型是《人间喜剧》中的拉斯蒂涅（Rastignac）。他们共同面临的问题是，一个出身低微的年轻人，在追求成功的路上面临良心和野心的冲突时，要如何做出选择。我觉得，大部分人到一定年纪了都会遇到这样的选择吧。”



▲玩家可以在搜索引擎当中找到关于主角的一些信息，从侧面了解这个人物的特点。

在 Steam 评论区里，大多数玩家将《前程似锦》和反乌托邦题材的游戏《Replica》进行了不同程度的比较，这可能源自于视觉上的相似，两者都以“手机”作为游戏界面；又或者是玩法思路上的相近，两者都有着类似的“解谜”目的——通过蛛丝马迹发掘游戏真相。但严格说来，《前程似锦》并不是《Replica》的模仿品，以“搜索引擎”为核心的游戏机制是《前程似锦》区别于《Replica》的重要元素。


▲《Replica》的确在外观上看起来和《前程似锦》很相似。

“《前程似锦》真正的创意来源是《她的故事》（Her Story），是《她的故事》的检索让我想到了《前程似锦》里搜索引擎的玩法。”基于搜索引擎的玩法，“内购人生”为游戏添加了“从手机找信息”的模块——从手机找到的信息，成为了搜索的前提，因为私密信息为搜索提供了重要的关键词。“我认为《她的故事》的事件是个闭环，我希望《前程似锦》的故事不是往深度而是往广度发展，在搜索引擎中，你可以得到多条线，这样可以更加凸显搜索玩法的魅力。”如果说《她的故事》是通过搜索引擎呈现了一个碎片化故事，那么《前程似锦》则是通过搜索引擎，展现了围绕着黑心老板 Rasty 的生活种种，乃至世界当下。


▲《她的故事》的实际画面，这款以检索关键词并查看视频来推进故事的游戏在当年屡获大奖。

“可以这样说，没有《Replica》我也能想到从手机里找信息的玩法，但是没有《她的故事》我永远想不到搜索的玩法，这个游戏的伟大在于让所有做游戏的人看到了一个崭新的表现剧情的玩法。”

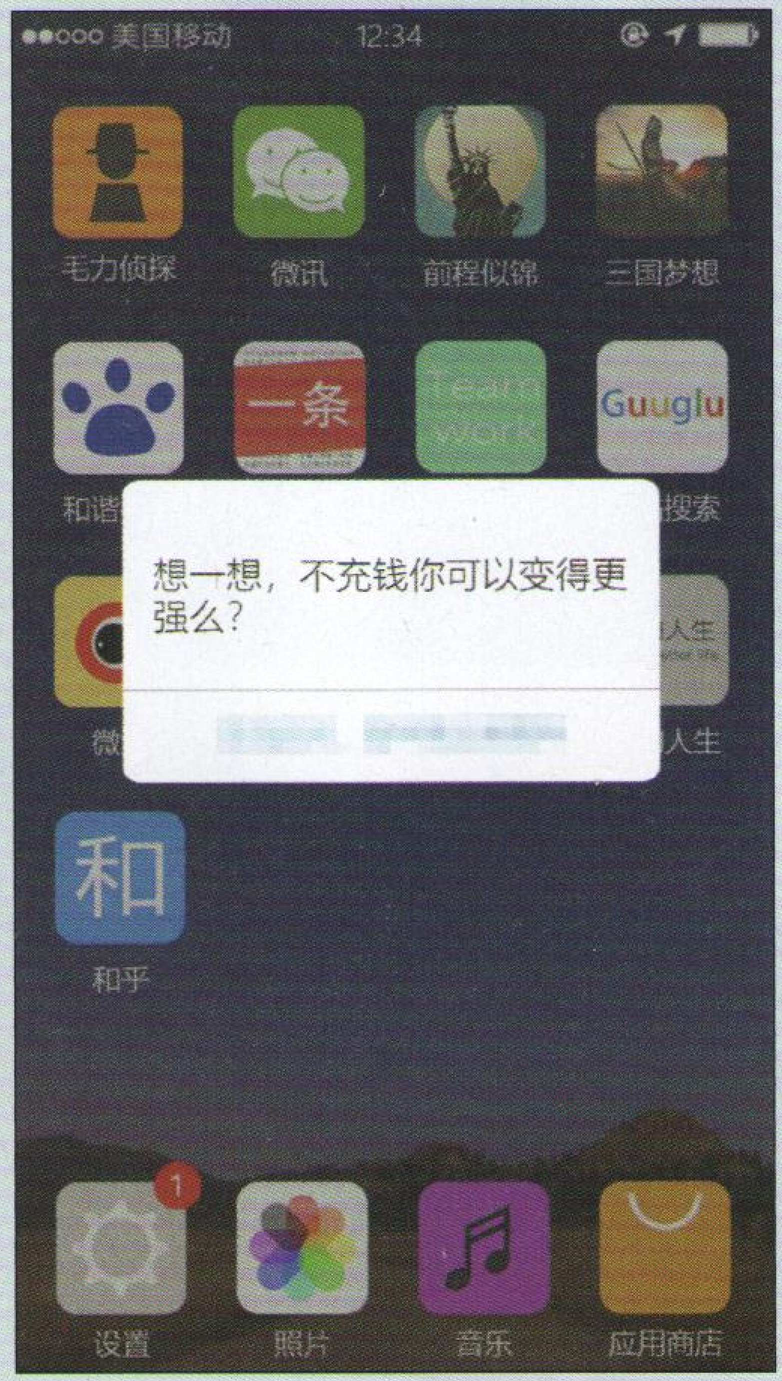
《前程似锦》与前程似锦

《前程似锦》发售已有两周，谈到销量，“内购人生”既有悲观亦有乐观。尽管 SteamSpy 上显示的销售数据在 1000 份左右，但据“内购人生”透露，除去退款和友情支持，实际上只卖出了不到一半，收入刚好足够买一台 Mac 电脑，用于继续开发游戏的 Mac 版和 iOS 版。按照“内购人生”的预想，如果 Steam 销量达到预期，他打算推出一个免费 DLC 答谢玩家，但实际销量和他的预期相差略大：“我认为的‘不错’，是可以凭借《前程似锦》的收入或者曝光得到开发下一款游戏的机会。但根据目前的情况来看，销量距离我认为‘不错’差了 40 倍吧。”



▲《前程似锦》和另外一款同样是国人开发的游戏《Lost Castle》的数据对比，可以看出《前程似锦》的销量还是相对惨淡的。

“内购人生”还是希望后续可以为《前程似锦》申请到版号，尽量在多个手游平台上把游戏上架。期间，他把《前程似锦》的游戏介绍贴在某行业论坛后，立即引来了某些国内渠道的青睐，但《前程似锦》的开发人员只有“内购人生”一人，这让他有点分身乏术。目前，他还是希望能够专注于优化与开发上，一方面与玩家沟通，根据玩家反馈继续优化游戏；另一方面则是学习 MacOS，争取把游戏的 Mac 版本和 iOS 版本提上日程。



▲《前程似锦》游戏中出现的一句经典台词。

《前程似锦》的开发已经持续了一年，对于一年前的“内购人生”——只会一点程序和基本 P 图的他来说，游戏的工作量很大，从零开始现学程序，边学边做，功能实现后一边测试一边完善，不断反思游戏体验，一点一点地抠细节。尽管《前程似锦》只是一个小品式的游戏，但对于内购人生来说，它既是必须要实现的梦想，也是值得骄傲的作品。“在这里我自吹自擂一下，我还是很擅长控制成本的，我能根据预算设计出一个预算内尽可能好玩尽可能创新的游戏，如果能解决吃饭问题和曝光问题的话，我还是希望能做有玩法创新的游戏。”

目前的销量并没有达到预期，“内购人生”的存款也用得七七八八了，《前程似锦》停止更新只是朝夕之间的事：“既然销量没有达到预期，那最大的可能就是按照最初的计划，完成一个缩小版的梦想，然后收心，接受自己就是个没才华的普通人的事实，老老实实地去打工吧。”

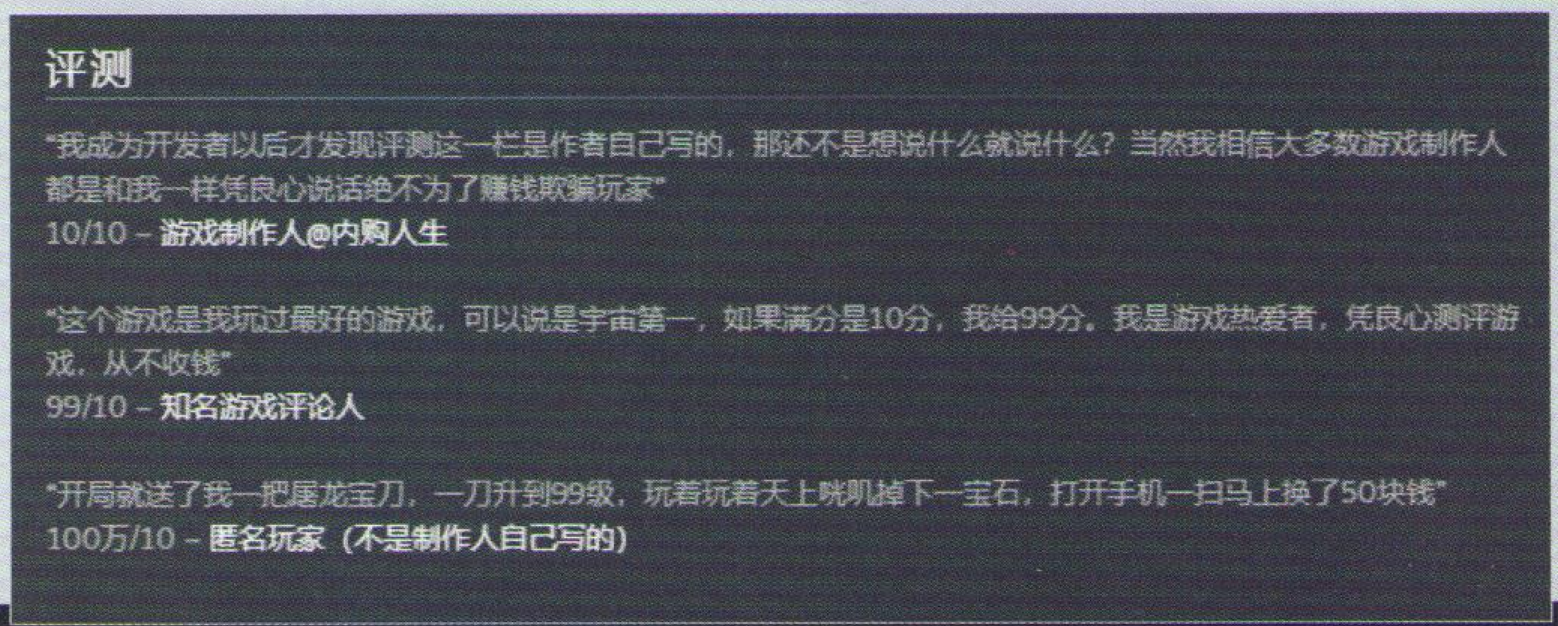
笔者问他要找什么工作，他说：“看情况吧，毕竟还要活着。”

编辑推荐：UCG评《前程似锦》

在编辑完这次对“充值人生”的采访后，稀饭我也特意再去看了看《前程似锦》的 Steam 页面，却有点惊讶地发现一眼看过去很是一本正经的评测栏，其实原来都是作为开发者的“内购人生”自己写下的三个充满了幽默感的吐槽。有感于此，我们决定还是为这款游戏提供一个可以像模像样地去引用的媒体评价，说不定下一次你们打开这个作品的页面时，就会在评测的那一栏看到我们的评语哦！

如果按照一般成功游戏的标准来看《前程似锦》，它的确缺乏成功游戏的印象，画面过于朴素，掌握用游戏机制发掘故事也需要一定的学习成本，而且还有一个沉重的故事主题。但它绝对是一款好游戏，一款简洁、创新，同时一点也不“虚构”的虚构游戏。

——8/10《游戏机实用技术》


评测

“我成为开发者以后才发现评测这一栏是作者自己写的，那还不是想说什么就说什么？当然我相信大多数游戏制作人都是和我一样凭良心说话绝不为了赚钱欺骗玩家”
10/10 – 游戏制作人@内购人生

“这个游戏是我玩过最好的游戏，可以说是宇宙第一，如果满分是10分，我给99分。我是游戏热爱者，凭良心测评游戏，从不收钱”
99/10 – 知名游戏评论人

“开局就送了我一把屠龙宝刀，一刀升到99级，玩着玩着天上咣叽掉下一宝石，打开手机一扫马上换了50块钱”
100万/10 – 匿名玩家（不是制作人自己写的）

▲相比起其他游戏页面一本正经地引用媒体评语，《前程似锦》的评测栏就显得很有黑色幽默的感觉。

游朝 2018 忆日

农历 十一月

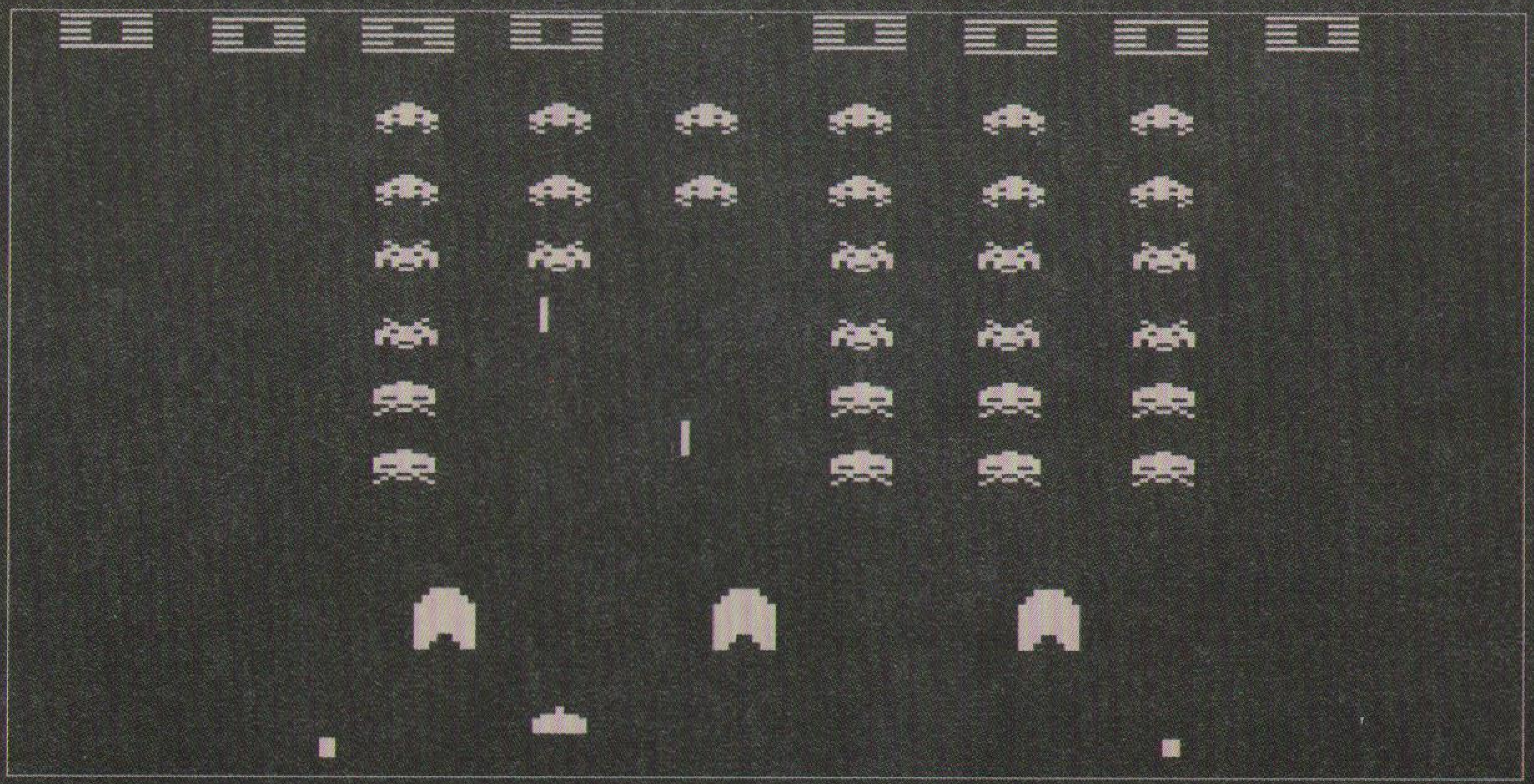
从1970年代 **1月** 到1980年代

JANUARY

节气 小寒（1月5日） **从1日 至15日**

游戏历史上的1月上旬其实相对平淡，直到1980年开始有“Arcade Awards”举办之前，这个代表着新一年开端的月份在北美都是传统的淡季，并没有太多游戏作品推出，反倒是在日本市场有部分经典的作品登场，又或是推出美版，可见当年的两个电子游戏发源地之间的文化还是有些差异的。但最值得注意的是，在1983年的这个月份，著名的北美游戏业大崩溃正式拉开了帷幕，很多在1982年甚至更久之前埋下的隐患，会在这一年里陆续爆发，本栏目也会一步步记载这个事件发展的过程。

PS：从本期开始，我们还会按照读者大人们的建议，用每期一个年度的方式记载一下“年度大事”，把一些没有确切发生月份，但又是当年发生的最影响深远的事件记载于这个子栏目当中，各位读者大人如果有进一步的意见，欢迎随时通过我们的官方微信和微博来继续进行交流。



朝向

北美

街机界的年度颁奖活动“Arcade Awards”自1980年起，开始在每年的1月举办，对去年推出的优秀街机游戏进行表彰。该活动评出的第一个年度游戏就是大名鼎鼎的《太空侵略者》。

年度大事 1971年：其中一款最早期的投币街机游戏《Galaxy Game》是在这一年正式诞生，游戏的首次展示场地位于大名鼎鼎的斯坦福大学，以吸引喜爱新鲜事物的大学生。

入流

1983 年 1 月，老牌杂志《生活》（Life）推出了一个两页的新栏目“Video Game VIPs”，用于采访街机领域当中的世界纪录保持者，意味着游戏界的存在终于获得了主流媒体界的关注。

出口

1988 年的 1 月，Konami 推出了经典街机游戏《超级魂斗罗》的美版，这款作品是大家熟悉的《魂斗罗》的续作，故事发生在前作的一年之后，游戏系统上也有了一些变化，不过把生命数提高到 30 条的秘籍仍然存在，只是美版对秘籍的效果进行了削减，变成只能提高到 10 条生命数。

定义

1983 年 1 月的那一期《Electronic Games》杂志上，定义出了一个新的游戏类型“攀爬游戏”（Climbing Games），专门用于归纳《大金刚》和《Space Panic》这一类需要玩家频繁攀爬梯子的游戏作品。

造神

1987 年 1 月 14 日，任天堂在日本地区推出了《塞尔达传说 II 林克的冒险》（リンクの冒険，日文原名并没有“塞尔达传说”，不过封面上倒是有着英文的 The Legend of Zelda 2 字体，所以本文中仍然加上了“塞尔达传说”这个系列名称，罗马数字序号来自于美版名称：Zelda II: The Adventure of Link），这款为 FC 磁碟机推出的第一方作品获得了业界的好评，《Fami 通》对其打出了 36 分（满分 40）的高评价。但是其美版直到接近两年后才推出，不过还是得到了不错的媒体评价。

创新

1985 年 1 月，著名游戏开发商 Konami 推出了街机游戏《功夫》，如今的游戏界普遍认为，正是这款作品定义了格斗游戏这个类型。游戏中的主角名叫乌龙（ウーロン /Oolong），形象参考自当时的流行武打巨星李小龙。随后本作还推出了家用机移植版（也就是大家当年接触最多的版本），不过游戏内容有了不小的变化，最大的遗憾是 BOSS 被改成只有 5 个，而街机版有 11 个。





退场

1985 年的 1 月，Commodore Business Machines 悄然结束了他们旗下的个人电脑 Commodore VIC-20 的生产线，这是史上首款销量超过 100 万的个人电脑，不过在 1985 年时销售额已经因为后继机型 Commodore 64 推出 而一落千丈，退场已经成为了必然的事实。这台个人电脑上推出了不少电子游戏，不过大多数都是模仿其他电脑上游戏作品的“山寨”游戏。



降价

自 1982 年埋下祸端的北美电子游戏业大崩溃在 1983 年的 1 月已经出现了征兆，作为游戏业当时的对手，个人电脑开发商 Commodore Business Machines 宣布把 Commodore VIC-20 降价到 139 美元，Commodore 64 降价到 400 美元，不断对家用游戏机的销售市场施加定价 压力。这种压力最后会让许多在财力上短缺的小公司大受打击，就连业界巨头雅达利也会深受影响。



前往新“世界”前的磨刀

——《怪物猎人》系列回顾

文 宇宙人、水无月 美编 雷普利

大家拿着这本杂志的时候，相信《怪物猎人 世界》的发售日已经近在眼前了吧。虽然《UCG》下期是合刊，但是由于杂志的制作周期原因可能，很可能……应该肯定是赶不上游戏的攻略了（我们也很无奈啊）。所以在新“世界”的狩猎解禁之前不妨先来补补课，回顾一下《怪物猎人》的发展历程。希望让入坑时间尚浅的玩家了解一下老作品中有趣的地方，或者让想在本作回归的老猎人了解一下系列的近况，一起做好迎接《怪物猎人 世界》的准备吧。

※以下是本文采用的简称所对应的作品

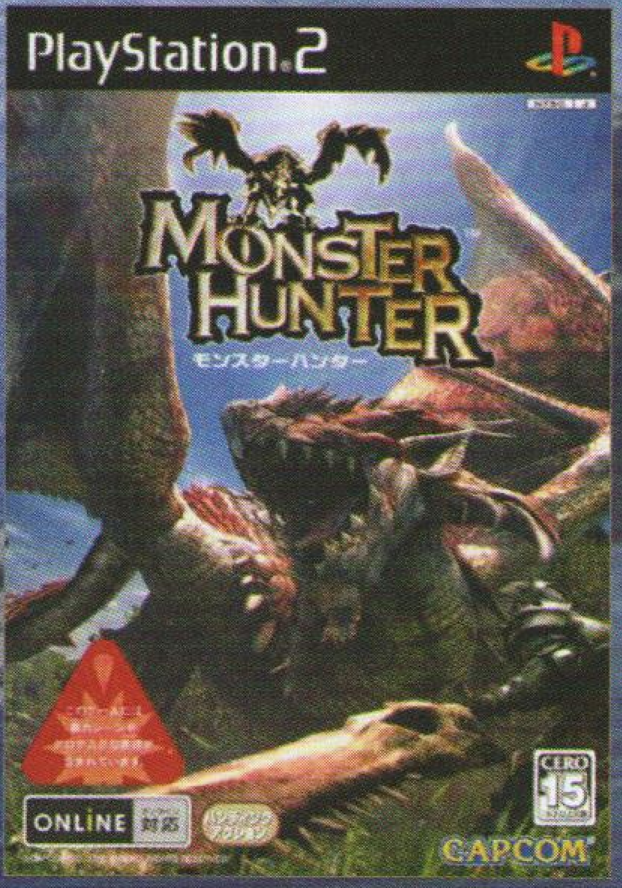
原名	简称
怪物猎人	MH、初代、无印版
怪物猎人G	MHG
怪物猎人 携带版	MHP
怪物猎人2	MH2
怪物猎人 携带版2	MHP2
怪物猎人 携带版2G	MHP2G、P2G
怪物猎人3	MH3
怪物猎人 携带版3	MHP3
怪物猎人3G	MHP3G
怪物猎人4	MH4
怪物猎人4G	MH4G
怪物猎人×	MH×
怪物猎人××	MH××
怪物猎人 边境Online	MHF
怪物猎人 世界	MHW

怪物猎人

モンスター・ハンター

发售日：2004年3月11日
累计销量：约30万

■ “怪物猎人”的诞生



关于《怪物猎人》第一作（无印版）的诞生，或许让你意想不到的是本作最早的计划就是要做成一部家用机上的网络游戏。

无印版的制作人田中刚在接受其他媒体采访时曾经说过，MH其实早在2000年的时候就已经立项了——众所周知当时正是网络在线游戏急速成长的阶段，主机游戏也即将进入PS2的时代——而Capcom也看到了这个趋势，计划研发三款面向次世代主机（即PS2、Xbox和NGC）的网络游戏，其中两款分别是《生化危机 逃出生天》和《网际极速赛车》（auto modellista）。而构思第三部原创IP的时候，他们惟一能想到的主题就是“总之就是大家一起合力打倒大型怪物吧”。“打倒怪物的人＝怪物猎人”，于是系列的标题就这样诞生了。

当时主流的在线游戏类型是FPS和MMORPG，开发团队则希望把本作打造成“画面最棒，最好玩的在线动作游戏”。但是在研究游戏的玩法上却花费了很长的时间，2001年取得了《怪物猎人》这个商标之后，又经过了两年时间才把游戏的玩法和系统确定下来。值得一提的是，当时MH有很多地方借鉴了《梦幻之星 在线》（简称PSO），比如有在线和本地两种模式，最多只能容纳4人的小规模队伍，在有限的空间里执行任务，共同对抗一个强敌等等。而MH》些成功的地方也被后来《梦幻之星》系列”所借鉴。

■无印版的“特色”

如果用现在的眼光去回顾“《MH》系列”起源的第一作，你可能会觉得这初代和现在的《MH》给人几乎截然不同的印象——甚至就像两个游戏。

作为一款强调在线模式的游戏，MH 无印版单机部分的内容是非常薄弱的。游戏中玩家有两个大本营，本地模式是在可可特村活动，在线模式则会进入ミナガルデ市街进行。单机部分只有一些简单的任务。老山龙、黑龙、麒麟都是必须进入在线模式才能见到的怪。其中麒麟更是只会在特定时间内才会出现的“活动怪”，可谓名副其实的“幻兽”（后来的一些作品里面，讨伐麒麟的任务虽然不是在线限定，但也是随机出现的）。

由于现在“《MH》系列”的主要系统是在 MHG 和 MH2 之后才成型的，所以无印版以现在的眼光来看反而有很多“特色”，比如防具还没有技能点数的概念，防具技能取决于猎人身上穿了些什么部件，特定的防具组合可以拼凑出隐藏的技能。武器只有片手剑、大剑、长枪、大锤、轻 / 重弩 6 种，而且攻击动作非常少，大剑只有最基础的三种方向斩击动作，长枪也只有三种突刺动作。很多我们已经习以为常的系统和设定当时还没有出现。比如几乎所有怪不存在亚种；没有训练所；没有农场和采集任务，导致搜集燕雀石之类的基础素材很困难；在线模式和本地模式能拿到的素材截然不同，部分装备只能进在线模式才能制造；道具箱没有整理功能而且打造装备要把素材“亲手”带去给职人；商店不卖“回复药”等等，可谓极不人性化。游戏的整体风格也透着原始和简朴的气氛，没有酷炫的招式、没有奢华的装备，就连自己家也像个穷困潦倒的草屋。

就是这样一款写实、卖相朴素、而且不怎么人性化的开山作，却为系列带来了一个不错的开局。当时（2004 年）正值 Capcom 的全盛期，《鬼泣》、《生化危机》等系列纷纷推出了巅峰作。作为新 IP 的《怪物猎人》并没有受到太大的关注，就连 Capcom 自己也没有对本作投入过多的宣传。首周 12 万份的销量虽然成功登上了当周日本游戏销量榜的榜首，但这个数字在当时的日本是会被“看扁”的。但是让人意外的是，这部作品发售后慢慢在玩家之间积累口碑，销量也持续增长，最终达到了 29 万的成绩，迎来了加强版 MHG。

■全盛期的羊库库老师

人称“大怪鸟”的羊库库在现在猎人们眼中的形象可能已经完全沦落成卖萌的吉祥物了吧，但是大怪鸟在全盛时期——即 MH2 之前的作品中可是给无数新手猎人留下了心理阴影的生物。

作为每个新手必须要面对的第一只大型怪，大怪鸟的行动模式接近于火龙系列的弱化版，与玩家之前遇到的速龙王野猪王之类的怪有本质上的区别。而攻击力对当时新手能打造的防具来说是很致命的，再加上无印板早期的武器还不一定有绿斩，玩家不得不面对弹刀的问题。在没有熟悉大型怪动作套路的情况下，必须穿着一套可能被秒的衣服进行持久战，对新手来说是很严峻的考验。

就算是拿别人的后期存档，穿着上位装备想去虐大怪鸟结果被反杀三猫的新手也不计其数。因此讨伐大怪鸟在当时（特别是《MHP》里面）曾被誉为猎人的“入门资格考试”——当然离新手毕业还很遥远。而大怪鸟也因此享有“羊库库老师”的美誉，后期不少猎人想练习新武器新战术的时候，都会先去请教羊库库老师。

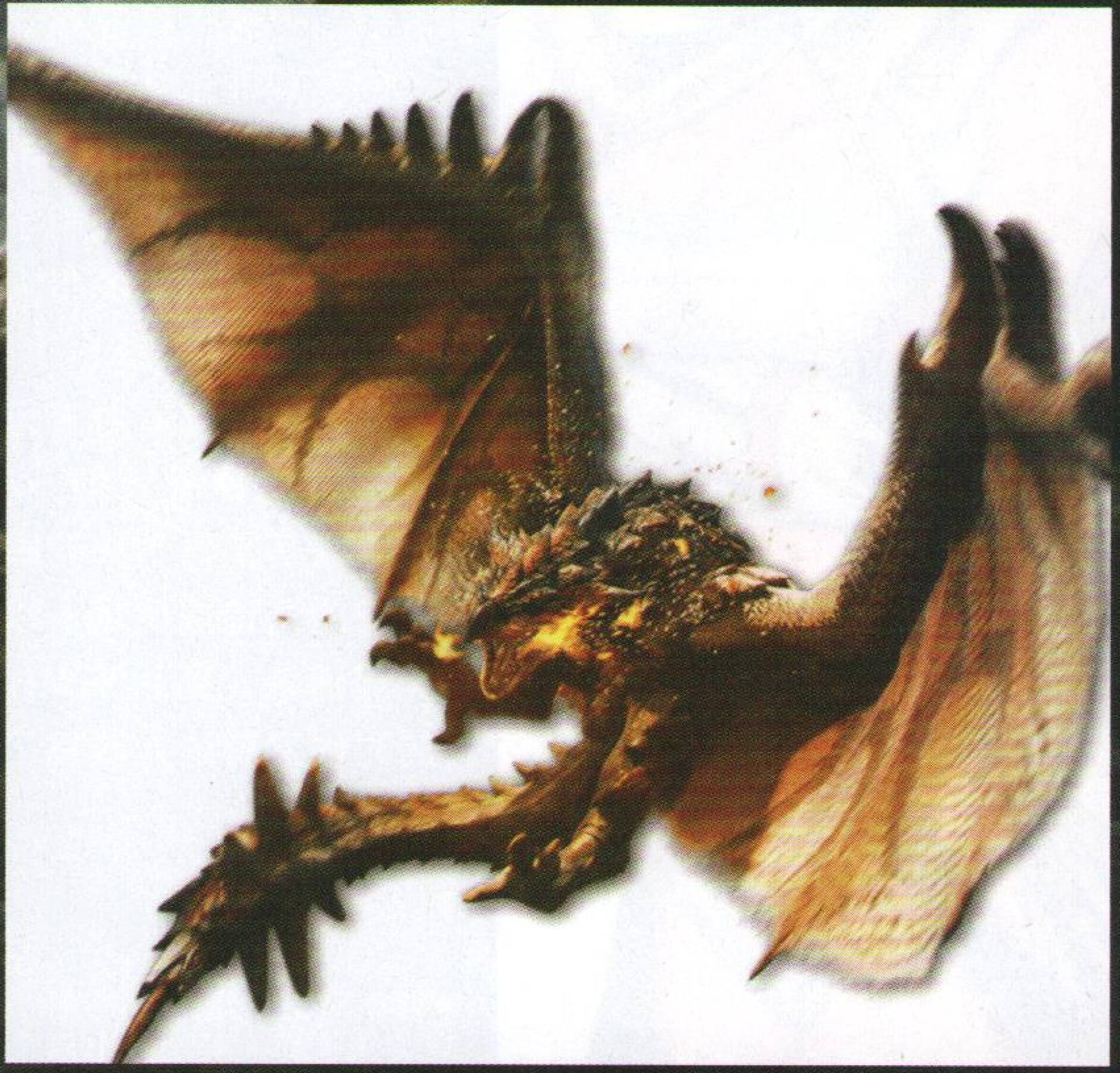


▲就连官方周边也承认羊库库老师的地位。

■天空之王者——雄火龙

作为从初代到现在包括外传作品在内几乎全系列全勤的怪物，雄火龙可以说是《MH》整个系列的标志和象征。初代的雄火龙自然也给人留下深刻的印象。当时玩家在村 2 星的任务里就能见到它，而且还要在它的眼皮底下完成搬蛋任务，当时对新猎人来说是噩梦一般的任务。时至今日，封面怪在初期的村任务里提前跟玩家打声招呼这一点似乎已经成为了系列的“老传统”。

雄火龙在官方的文案里有“天空之王者”的美誉，初登场的时候它就给人很喜欢飞的印象——有接近 50% 的时间都是在空中飞的，不过当时它空中的攻击手段并不多，其中最有威胁的是毒爪俯冲——具有可怕的判定范围和追向能力，加上高攻击力和必定中毒 + 气绝的特性，被打中几乎猫车不可避免。不过当时它飞在天上，最多就是玩家都打不到它，它也打不到玩家（毕竟躲影子能解决大部分问题）纯粹浪费时间而已。直到《MH3》，雄火龙的战斗模式获得了史诗级强化，变成了现在这种基本不下来，但大部分武器又能勉强打到它的低空战斗的模式，与同系的雌火龙系列有了更明显的区别。



TIPS：虽然太刀这种武器是MH2才加入的，但是早在无印版里就已经出现太刀建模的武器，比如大家熟悉的新手武器“斩破刀”系列，后期的老山龙太刀“龙刀”系列等等，这些都是有着太刀外形的大剑。所以当时这些太刀特别有“厚重感”，用大剑的动作挥舞这些太刀的景象也只有在MHP及之前的作品中看到。

■让人热血沸腾的城门防守战——老山龙

提起老山龙现在可能很多老猎人都是一种心情——烦。但相信回想起第一次讨伐它的时候，都会被它的体型，以及这任务壮阔的场面所震撼。

老山龙的正式名称为“ラオシャンロン”，读音实际上就是普通话的“老山龙”。根据官方资料它的身体全长达69.60m，如此庞然大物成功讨伐它之后也能挖到更多素材，头、胸、腹三个部位能各挖3次合共9次。任务里能够用地形跳到它背上活剥素材设置炸弹也是一大特点。老山龙虽然体型庞大，但是不会主动攻击玩家，Capcom很巧妙地把讨伐它的任务做成一场城门防守战。整场战斗在城寨的防御设施里进行，它会缓慢地走过1~4区，而玩家则负责拦截和迎击。当老山龙到达第5区就会开始攻击城门，城门一旦被攻破（被攻击10次）就会任务失败，但相反哪怕无法击败老山龙，只要在任务时间结束之前把它的体力削减到一定程度以下它就会逃跑，任务也算完成。

由于在游戏中期装备没有还没成熟，就算集合4名猎人之力也很难把老山龙击退，城门被拆的情况也是屡屡发生，所以第一次讨伐老山龙确实会给人带来紧张感。也正因为这样，4人必须挤出200%的输出能力，共同迎战强敌守护城门，再加上经典BGM“英雄之证”的烘托，气氛是燃到爆的。



至于后来让猎人们觉得烦的原因倒也很简单，因为这是少数几个有“剧本”，或者说有套路的任务，一旦重复次数多了就会腻。

而且无论你输出高低，都必须要等他走到第5区才能打死（前4个区域怪的血量下降到一定程度以下就会被锁定）。后期明明可以一个区就打死却偏偏要等他慢吞吞地走十几分钟才到5区，你可以想象刷素材的玩家是怎样的心情。

■闪耀着银光的“梦幻泡影”——麒麟



◄当年网上广泛流传的麒麟装妹子同人画，乃出自《UCG》前编辑洛克之手。

在无印版里面，麒麟真的无愧于“幻兽”这个称号。没有大型怪的体型，但是全身散发着银白色的光芒，在当时色彩普遍比较单调的场地中格外显眼。而极为敏捷的行动力，除了角以外坚硬无比的身体，高伤害且难以捉摸落点的雷击……这些特征都让猎人们感到非常头疼。不过也因为讨伐难度高，MHP及后面的作品里吸引了很多追求登峰造极的猎人去研究无伤或者速杀。

记得当时最为流行的方法是用锤子大地一击，趁它放落雷低下头的瞬间敲它的角造成倒地，以此实现速杀，到后来MHP2的时候又有达人改良了方法，发展到用太刀的袈裟斩削角。MHP2时期的斗技场讨伐麒麟的任务当时也是国内各路达人们出视频的热门任务。

另一方面，麒麟装在当时防具造型普遍比较土和难看的环境下显得特别性感亮眼（同人图和benzi也最多），武器虽然只有两把但也兼顾了好看和实用，成为了无数猎人梦寐以求的梦幻装备。



■联网必备的MULTI MATCHING BB

凡是经历过PS2时代的玩家应该都知道，当时主机的网络还没发展起来，联网进行游戏的条件相比现在来说是非常恶劣的，对国内大多数玩家来说仿佛遥不可及。当时的MH，乃至后来同样出在PS2平台的MHG和MH2联机都要依靠一个名为“MULTI MATCHING BB”的网络服务，MULTI MATCHING BB本质上类似于一个专门面向家用机的对战平台，由KDDI公司推出和运营，不过几乎只有Capcom和SNK Playmore两家公司的作品会用到这项服务。同样用这个服务进行联机的还有《生化危机 逃出生天》。

MULTI MATCHING BB by KDDI

2011年6月30日，随着MULTI MATCHING BB全面停服，PS2平台上三部MH的网络模式也因此而同时宣布关服了。

怪物猎人G

モンスタ-ハンタ-G

发售日：2005年1月20日
累计销量：30万（PS2）/24万（Wii）



MHG最早的计划，其实只是MH的廉价版（Best版）。但是团队内部普遍反对单纯地出一份廉价版再卖一遍（对比后来复刻了十几遍的《生化危机4》，这种想法简直是良心得不可思议），正好当时MH无印版已经做完了欧美版的本地化工作——即加入了由系列导演藤冈要亲自制作了动作模组的新武器“双刀”，于是就干脆整合这把新武器做成加强版了。MHG的“G”正是“Grade up”的意思。现在很多人认为双刀是在MHG中首次登场，其实这是误解，正确来说是无印版的美版。

除了加入双刀之外，MHG还在无印版的基础上进行了增强，正如标题的“G”所示，本作在线部分加入了难度更高的“G级”任务，出现更强力的怪物，猎人也能得到更强的装备。而本地模式主要是增加了“训练所”。玩家可以继承无印版存档中的武器和防具开始本作，防具技能改成了现在凑点数的形式。

同时，“亚种”和“稀少种”怪物也是在本作中首次出现的，不过当时还没有“亚种”这种说法，而且这些亚种怪要玩家满足特定条件之后才会随机出现，是属于游戏中的隐藏要素之一。同一怪物也开始随机出现体型差异，即大家熟悉的大小金冠（据说这次《怪物猎人 世界》有全大小金冠的奖杯，考验猎人们真爱的时候到了）。

本作的销量最终超过了30万份，而系列最基本的系统和特征，也在本作中确立了下来。后来在MH3发售前夕，Capcom还把本作移植到了Wii平台上，并且系统也根据后期的作品进行了小改动。当时也有不少在MH3时期加入的猎人回来体验Wii版的MHG。

怪物猎人 携带版

モンスターハンターポータブル

发售日：2005年12月1日
累计销量：112万

MHP的系统相信大家是再最熟悉不过的了，毕竟"《MHP》系列"后面几部都是以此为基础的，但是相对于家用机版有什么不同呢？这里还是要详细给大家说一下。

首先，由于当时无线网络还没普及，PSP只能在机器之间构建局域网联机——也就是我们俗称的面联，所以MHP也必须改成单机的游戏，抛弃其最初的理念。在线模式的消失，自然就没有了市街ミナガルデ，只剩下可可特村这一个据点了，于是原本村长的家就被改装成了我们熟悉的集会所——没错，集会所原本就是村长的家……原本的在线任务变成了集会所任务，全部都可以在单机模式下接到了。其次就是操作，因为PSP的键位比PS2手柄少——没有右摇杆和L2/R2键，所以这些键位的功能都被重新整合。另外，农场和采集任务也是在这个时候加入，大大缓解了采集素材的压力。艾露猫厨房也搬到了玩家的家中（猫料理原本只能在在线模式中才能吃）。此外，还增加了猎人名片、可保存装备配搭等让玩家拍手叫好的小系统。

游戏的难度也进行了大幅调整以保证一个人能全部完成（即使如此还是很难的）。武器的平衡性也进行了调整，比如以前一直被冷落的片手剑获得了历代最高的斩味补正成为了强力武器，而原本很霸道的长枪和双刀则进行了不同程度的削弱，使得所有武器的地位都趋向于平等。

虽然是以单机为前提制作的游戏，但是当时Capcom已经懂得通过下载的方式免费为MHP追加新任务了。怪物方面，MHP加入了新怪"黑狼鸟"，不过要解锁讨伐它的任务，正常方法是要玩家用USB线连接到PS2，然后跟后来发售的MH2联动之后才能真正解锁。让人不得不佩服Capcom在作品联动方面特别会玩。

■发售时的市场背景

本作是"《MH》系列"首次登录掌机平台的作品，同时也是让系列真正火爆起来的作品。提到本作的成功，就不得不说PSP当时的状况。作为PS家族同时也是索尼推出的第一台掌机，PSP拥有遥遥领先其他掌机的机能，然而游戏阵容却没能跟上，在很长的一段时间里很多第三方厂商都选择保守地移植自家原有的作品而不出新作，而且还不一定是原汁原味的移植。MHP也是这移植大军中的一员，但毫无疑问是抓住了机会。纵观当时PSP的游戏阵容，能够满足"能体现PSP机能的画面水平"、"多人联机"、"好玩又耐玩"这些条件的游戏几乎仅此一家，加上"随时随地轻松狩猎"这样的宣传攻势，使得早期买了PSP的玩家很多都会抱着尝试的心态去体验这部作品。而MHP也凭借自身的出色品质，牢牢地抓住了这第一批玩家大军。

这里笔者再补充一些数据，MHP在日本首周的销量是为12万份左右，考虑到前作总销量也就30万的水平，还有PSP的装机量不高，这个首周销量是非常正常的。但令人惊讶的是，到2006年底MHP总销量达到了82万份，能维持这样的销售势头对很多游戏来说都是难以想象的，这也了说明本作的人气在这短短一年内呈肉眼可见的增长。续作MHP2首周销量直接达到了74万份，让连PS2上的MH2都望尘莫及（总销量69万份，而且还是包括后来廉价版在内的总销量）。可见"《MH》系列"是从MHP开始，奠定了成为一线品牌的人气基础的。

■隐藏于锈块中的强力武器

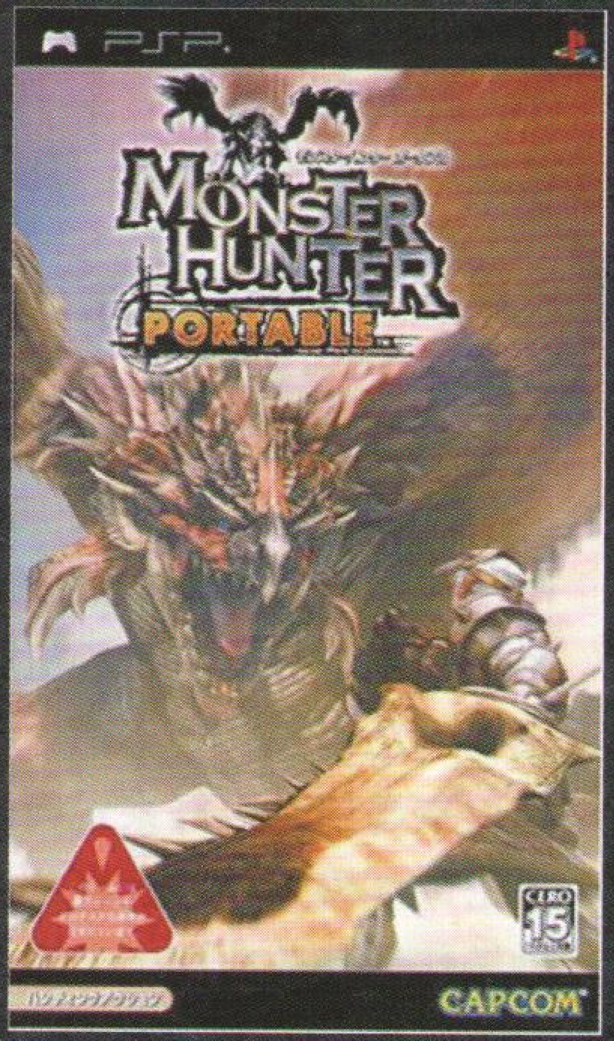
封龙剑【绝一门】和封龙剑【超绝一门】是非常独特的两把隐藏武器，它们的共同特点都是攻击力极低、但是却拥有近乎犯规的龙属性值，具有很强的针对性，制作难度也相对于其他后期究极武器来说要简单得多，因此很受欢迎。首次讨伐比如老山龙、黑龙乃至红黑龙等大型怪都是首选武器。

制作方法跟其他大部分武器不一样，首先要去采矿挖出锈块（さびた块/太古の块），然后去武器商人那里鉴定之后才有一定几率得到封龙剑的雏形——全游戏里最弱的武器——风化武器，最后消耗大量的素材（主要是大地结晶）强化到最终形态才能得到封龙剑。但是出风化武器的几率本身很低，而且还不一定是片手或者双刀，其他种类的都不是什么好的武器。

对此，当时的玩家还是机智地发现了规律。先收集十多块锈块，然后一并拿去给武器商人鉴定，先看看需要多少块才能鉴定出"风化"系列的武器，记为数字x，然后读取存档。之后，每完成一次任务回来，x就会-1。当x剩下1的时候，拿去鉴定的第一把武器就必然是风化武器。此时只要拿出片手系或双刀系的锈块去鉴定，就能必定得到封龙剑雏形的风化武器了。同样要这样刷的武器还有当年MHP2时期杀祖龙的神器——神岛。

这个方法甚至连MHF都能使用，不过具体操作有点区别，就是当你鉴定出风化武器的那瞬间，不要点确认，而是马上打开任务管理器强行结束游戏的进程。重新登陆就会回到鉴定之前，此时再拿能出"超绝一门"的锈块去鉴定。

不过从MH3开始，锈块鉴定的机制改成了做完任务当场鉴定，然后才能存档。因为不能带回家囤积，这个方法才彻底失效。





怪物猎人2

モンスターハンター2(dos)

发售日：2006年2月16日
累计销量：69万

MHP发售后不到半年，Capcom便在PS2平台上推出了系列的正统续作MH2。跟MHG一样本作继续偏重在线模式，游戏继续分本地和在线两种模式，而且两个根据地都是新的。而游戏内容和系统上也进行了非常大胆的改变。首先是武器，一口气增加了4个种类，分别是太刀、铳枪、狩猎笛和弓。其次是加入了昼夜、季节变化的概念。不同的时间和季节进入任务，会影响到场地的环境状况和怪物的强度。

MHG里大部分的怪都继续在本作中登场，同时又增加了甲壳种（盾蟹、镰蟹）和牙兽种（桃毛兽、雪狮子）的众多新怪。而在飞龙种之上更强大的种族——"古龙种"怪物也在本作中正式亮相（虽然老山龙也算古龙，但在之前的作品中还没明确古龙这种说法），炎王龙、钢龙等都以强大的实力给猎人们留下了印象。场地方面，除了森丘之外其他老场地几乎全部换掉，而且新的场地细节比旧场地更加丰富，景色也更加美丽自然。

■毁誉参半的评价

虽然本作有着很多革新和进化，但评价却不如人意。这里得提一提游戏的制作人田中刚。

从无印版开始到本作，系列的主要制作人都是由田中刚担任。不过，田中刚在游戏业界内的名声算是毁誉参半，在玩家中还有着“续作破坏者”的恶名。当年差点把整个IP毁掉的《鬼泣2》正是他担任制作的，还好之后继续制作了《鬼泣3》，并且以出色的表现重新挽回了名声，还把IP推向了巅峰。不过既然有这样的骂名，遭毒手的自然也不止《鬼泣2》，没错，其实还包括了本作MH2。

本作有很多革新的地方其实都没做好，比如4把新武器的数值就差得一塌糊涂（几乎是没设计好就放进游戏的）。太刀虽然有跟大剑一样的攻击力数值，但攻击动作的伤害系数（动作值）却差天共地，进入气刃状态才勉强有大剑一半的输出，而且因为攻击动作幅度大，组队的时候会严重影响到用其他武器的同伴，经常被嫌弃，更有一些玩家用太刀恶意搞事。狩猎笛的数值跟锤子一样，但实际攻击力却是片手剑的水平，BUFF大多都是正面效果加负面效果的形式，攻防BUFF也只有鬼人笛、硬化笛的程度。铳枪更惨，机动性差而且标志性的炮击伤害极低，面对下位的野猪王可能都会陷入苦战，加上只有无属性和水属性两种（水属性还只有下位），导致铳枪基本上被当成了空气。相比之下，弓箭虽然也有些小问题，但显得无伤大雅，然而本作普遍小怪泛滥（严重的时候一个区会出现8~12只的壮观画面），新增的甲壳种小镰蟹似乎很喜欢远程玩家。

季节变化虽然看上去很有意思，但变化幅度太极端，温暖期全怪物血量翻倍，而寒冷期能挖到的素材又少得可怜。再加上莫名其妙的大型怪5分钟必定换区的设定，几乎净是对玩家带来负面影响。面对这些指责，制作人田中刚也只能笑着辩解：“大自然是残酷的。”

由于当时系统更成熟平衡性更优良的MHP才发售不久，更突显了本作的缺点。而且按照“网游”这最初的理念来制作本身也会带来一些问题，比如必须在线才能享受所有内容（还要支付额外费用）、不利于solo的难度等等，与MHP相比显得很不得人心，这也难怪为什么当时更多玩家宁愿去玩前作移植的MHP。

不过即便说了这么多缺点，但是还是真的有一部分猎人想去体验一下这些恶劣环境的，而后来的MHF也正好满足了这一批玩家。

炎国的王者——炎王龙

古龙种里的代表怪，而且跟雄火龙一样有不同性别的其他版本——炎妃龙。相比起能被闪光虐的钢龙，炎王龙可没有那么好欺负。分分钟能秒掉穿同档位装备玩家的攻击力，加上霸道的攻击动作，让无数经验老道的猎人都感到头痛不已。相比起钢龙，炎王龙没有风墙护体，但取而代之的是被称为“龙炎”的气流，直接让靠近的玩家造成伤害。而就算你用闪光弹闪晕了它，飞扑、龙车等也是照样撞你不误，甚至可能比不晕更熊。

其最具代表性的招式——粉尘爆破相信不少猎人都见识过，早期版本里是很难判断爆炸范围的（因此也有爱级逼的玩家喜欢预判粉尘的范围，蹲在爆炸的间隙中烤肉）。最恶心招式还是要数它能用出诡异弧度的漂移龙车，经常毫无征兆地发动，而且能拐出夸张的轨迹撞到往两边逃跑的猎人——不过实际上这招龙车并不是追踪玩家，而是根据玩家逃跑的方向进行预判计算，拐出固定的路线。



炎王龙在MH2到MHP2G期间一直是高难度怪的代表，其中又以MHP2时期下载配信的“JUMP炎”最为有名，因为MHP2的难度只到上位，而“JUMP炎”却有G级怪的战斗力。因此吸引了很多达人玩家进行极限挑战或者速杀。

■另类的右摇杆操作

当时很多从MHP才加入的猎人知道了PS2已经推出MH2之后都纷纷去体验这个系列最新作，但是家用机版的操作却一下子引起了很多人的不适，因为家用机版一直以来是用右摇杆来进行攻击的，不同的攻击动作设置在右摇杆的各个方向上。这种操作即使放在整个游戏史上都是非常另类，几乎是绝无仅有的。以至于很多人没坚持多久就回到了掌机版的怀抱。后来随着掌机版进坑的玩家占多数，官方也逐渐把这种操作拉进了黑历史。不过就笔者上千小时的《MHF》体验而言，右摇杆的操作只要能适应的话，用起来还是意外地舒服顺手的。



■虐与被虐取决于闪光玉——风翔龙

风翔龙（俗称“钢龙”）是伴随着“古龙种”这个概念加入的古龙三巨头之一，同时也是MH2的封面怪。在MH2剧本中有着相当重要的戏份（而且是为数不多在系列正史中明确被成功击退的古龙）。按照官方的设定，古龙等同于地震、暴风雨等自然灾难，而钢龙在三巨头里面可以说是最符合这个形象的。

钢龙最大的特征就是像MH3以后的雄火龙那样，大部分时间维持在空中作战，而且有极为恶心的风墙护体。相比起其他怪的风压，风墙能够直接吹翻靠近的猎人，造成更长的硬直——通常会紧接着挨一发风炮，如果场地是雪山，挨了风炮没死的话还会被卷成雪人。而且有风墙护体的情况下，弓箭、弩炮等远程攻击也会被反射到猎人身上。所以如果没有事先准备就去打的话，很可能会束手无策。

不过也正因为这些恶心的设定，反而迫使玩家用同样无耻的手段去讨伐它。消除风墙最简单的手段就是扔闪光，而且还能解决浮空的问题。而闪光对钢龙的效果又特别明显，所以刷钢龙的队伍基本上都会带满闪光。

值得一提的是，古龙种在MH2、MHP2等早期的作品里是有“击退”机制的，如果在一场任务里没有把怪打死，怪会逃走。之后下次接同样等级的任务，就能继承血量和部位破坏情况继续讨伐。而早期这些作品里面，古龙的血量又特别多，比同档次的其他怪高出接近3倍，基本上都是以多场讨伐为前提设计的。

TIPS：很多猎人会因为霸龙是MHP2最终BOSS的地位以及巨大的身躯认为其是古龙种，但其实霸龙是飞龙种（然而霸龙和古龙一样不吃任何陷阱）。

怪物猎人 携带版2

モンスタ-ハンタ-ポ-タブル 2nd

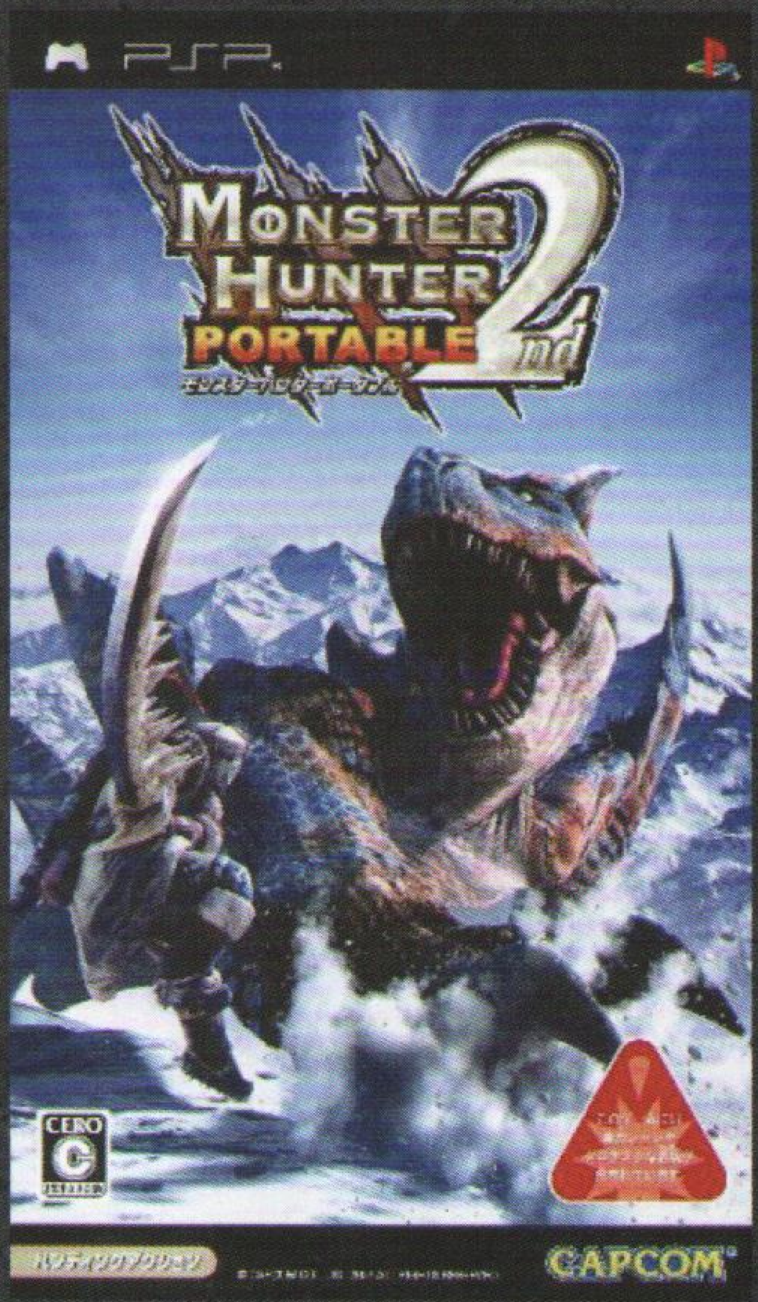
发售日：2007年2月22日
累计销量：240万

■基于旧版世界观开发的新作

《怪物猎人 携带版》的大卖让 Capcom 意识到了狩猎游戏在掌机平台上比起家用机平台，或许有着更为广阔的前景。因此在 MH2 推出了一年之后，Capcom 很快又在 PSP 上再度推出 2 代的携带版《怪物猎人 携带版 2》。相比内容基本复刻 MHG 的 MHP，MHP2 则可以说是性质更接近于“基于 MH2 世界观而开发的新作”，猎人冒险的舞台不仅从 MH2 的汪波村来到了“口袋村”这个位于寒冷雪山之中的小村庄。还要面对着在 MH2 之中未曾遭遇的全新怪物。

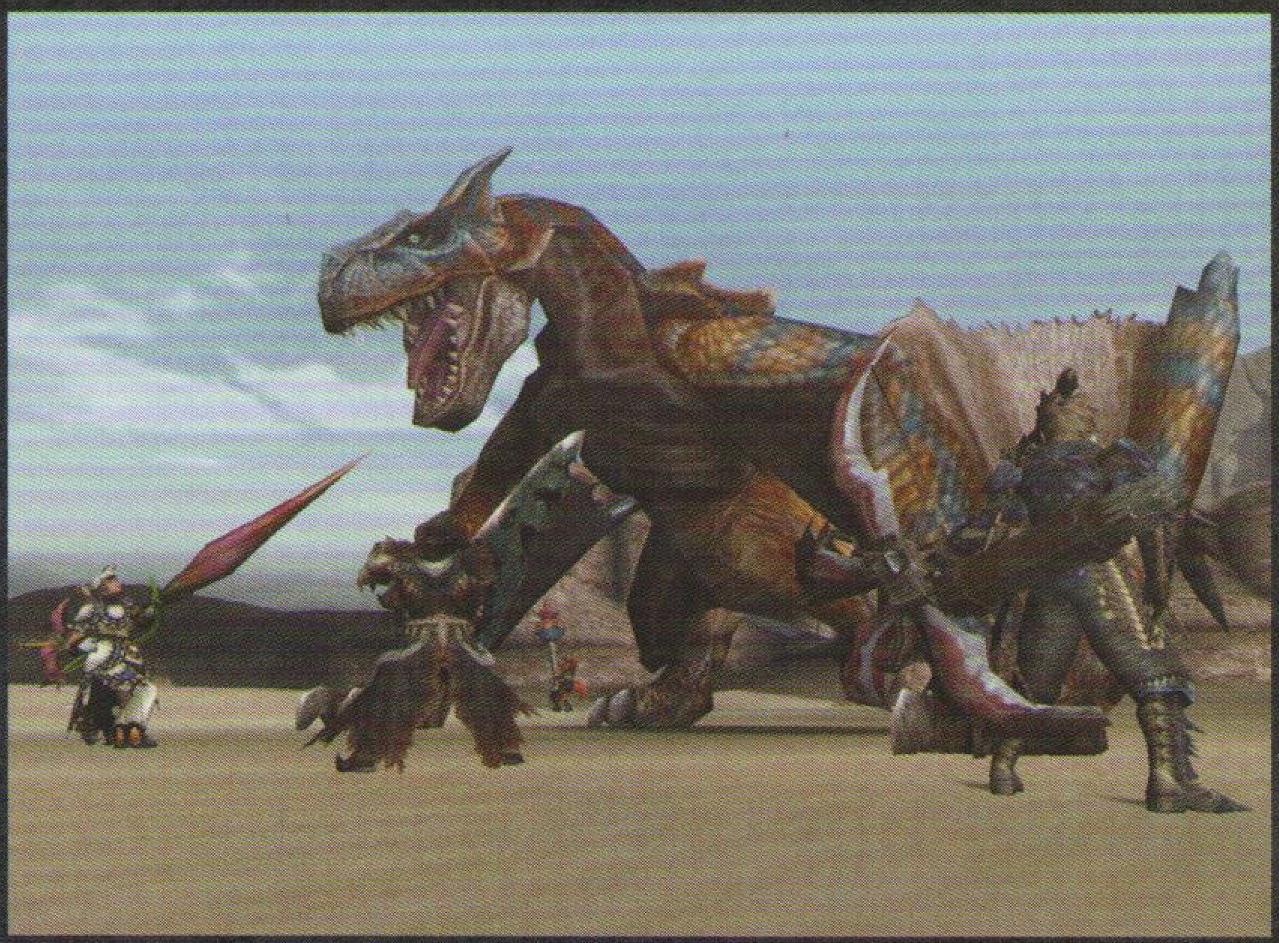
MHP2 在系统上以 MH2 为蓝本，针对了 PSP 的掌机平台特性进行了不少改良，不仅恢复了 MHP 中的农场系统，让玩家可以通过比较便利的方式来收集一些如蜂蜜、闪光虫等对于狩猎来说不可缺少的物品。同时农场中还可以派遣艾路猫前往各地获取素材，其中更有一些只能通过艾路猫获得的稀有素材。在饭桌上可以直接委托厨师猫进行烤肉或是烤鱼，而防具升级不再需要消耗铠玉以外的素材，也帮玩家省下不少工夫。

在 MH2 中出场的怪物基本全部都在 MHP2 中得以出场，同时 MHP2 中还有 3 种首次出现的全新怪物，首先是在 MH2 中出现的白速龙的首领白速龙王，也是本作的入门教学，新玩家所遭遇的第一只中型怪物。除此以外便是本作的封面怪物轰龙以及集会所上位的最终 BOSS 霸龙，虽然新怪物并不多，但是分别设置在游戏初期、中段和终盘的位置，即使对于玩过 MH2 的玩家来说也会享受到全新的游戏体验。



■沙漠与雪山的绝对强者——轰龙

轰龙作为本作的封面怪，在片头动画中追杀猎人以及在游戏教学任务“采集波波兽舌头”中乱入的场景，想必都给第一次接触本作的玩家留下了深刻的印象。前作 MH2 由于后期新增的几种古龙魔幻色彩太过浓厚而招致了一些批评，因此 Capcom 便在 MHP2 中增加了这样一只充满原始残留风格，完全依靠体术进行战斗的飞龙种怪物。如同蛎突进一般，带着漂移效果的拐弯高速龙车和 360 度回旋攻击成为了轰龙的招牌动作，暴怒后攻击倍率大幅提升且全身变红，加上“绝对强者”这个首次讨伐轰龙的任务名以及大受好评的专属战斗 BGM《牙を剥く轰龙 / ティガレックス》，Capcom 在 MHP2 中所塑造出的这一雪山与沙漠的霸主形象令人印象深刻，也成为了很多从本作入坑 MH 系列的新玩家的心理阴影。在日后的新作中轰龙也频频出场成为系列的高人气怪物，并在后续作品中出现了它的亚种黑轰龙和稀少种大轰龙。反倒是本作的集会最终 BOSS 霸龙并没有体现出与其地位相称的实力，还因为在进化上作为飞龙种的起源却不会飞行，背负了“不会飞的飞龙种”这一大槽点。



■平衡性调整与无敌的霸弓

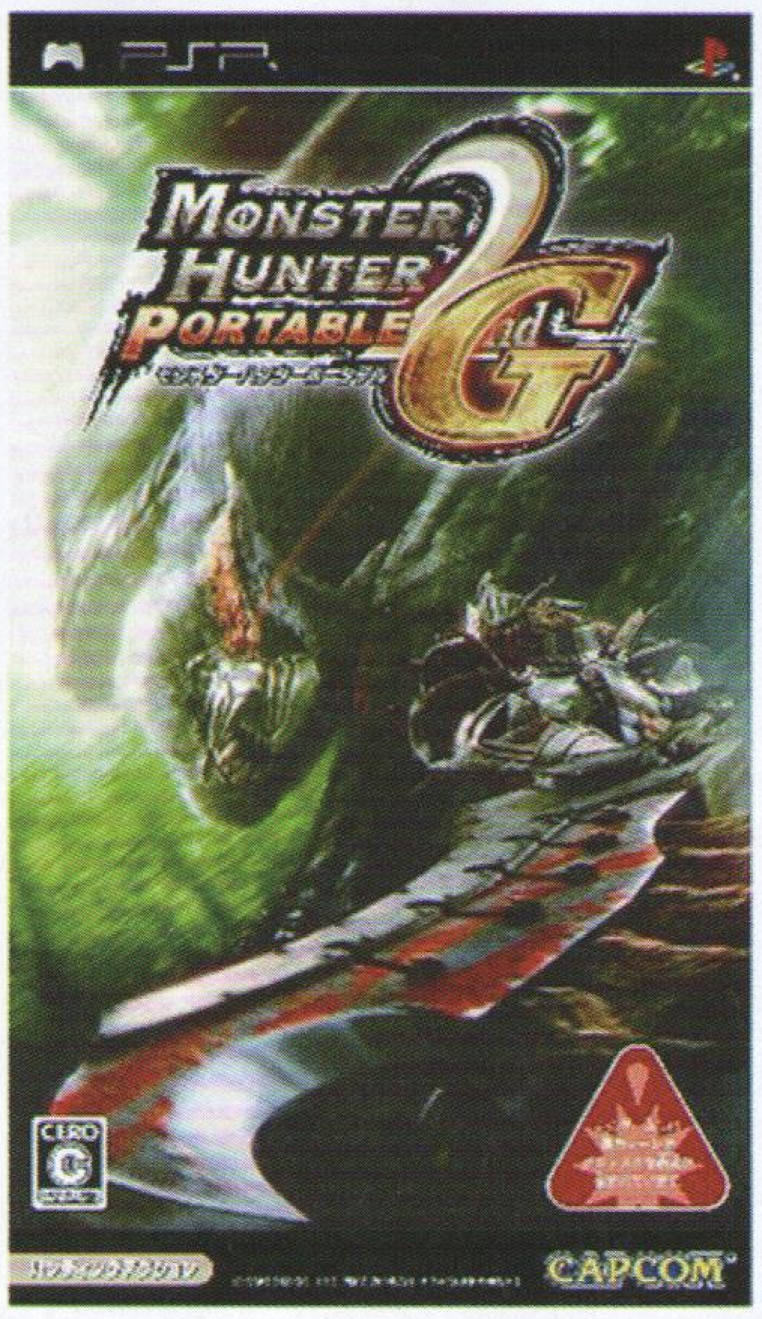
武器方面 MHP2 继承了 MH2 的全部武器种类，并且针对 MH2 武器性能不平衡的缺点进行了大幅调整，在 MH2 中明显处于弱势的太刀、弓、狩猎笛和铳枪等武器的动作值得以提升，也因此终于有了能够和其他武器一较高下的实力，不过本作中使用霸龙素材制作的“霸弓レラカムトルム”性能太过强横让其他的弓都失去了出场机会，而游戏镜头视角和高台作弊战术（在一些怪物无法攻击到高台可以利用远程武器无伤屈死怪物）问题依然存在，也算是本作小小的缺憾。MHP2 累计销量比起掌机上的前作 MHP 有了大幅度提升，总计 240 万，这一成绩不仅进一步拉开了掌机版和家用机版 MH 的销量差距，在掌机版中加入各种原创新要素也标志着 MH 系列正式走上了一个脱离家用机版本的独立流派，本作也可以说是许多“《怪物猎人》系列”玩家入坑的一作。一年后 Capcom 没有在 PS2，而是继续在 PSP 平台上推出 2 代的 G 版本也正印证了这一点。



怪物猎人 携带版2G

モンスタ-ハンタ-ポ-タブル2nd G

发售日：2008年3月27日
累计销量：380万



■新增海量内容的集大成强化版

《怪物猎人 携带版 2G》是《怪物猎人 携带版 2》的强化版，也是“《怪物猎人》系列”第二个“G”强化版。由于《怪物猎人 携带版 2》获得了极佳的口碑和销量，Capcom 选择了在 PSP 上推出本作。其将掌机平台作为“《怪物猎人》系列”的主打平台的用意显露无疑。

作为资料片的惯例，MHP2G 在旧作的基础上，继续大幅度追加新要素。同时 Capcom 于 2007 年开始运营的网游《怪物猎人 边境》由于以 MH2 的世界观和设定为基础，并引入了 MHP2 中的轰龙和霸龙，作为礼尚往来 MHP2G 中也引进了不少《怪物猎人 边境》的独占要素。本作和 MHG 一样追加了难度更高的村上位任务和集会所 G 级任务，在村上位任务和 G 级任务下怪物不仅攻击力大幅提升，还会有许多全新的招式，对于很多第一批突入 G 级任务的开荒玩家来说，很可能会被怪物

TIPS：霸弓レラカムトルム拥有300基础攻击、200龙属性和恐怖的50基础会心率，且作为远程武器不受斩味影响（大多数霸龙武器特色都是攻高但斩味很惨），因谐音而被玩家们又成为“BUG弓”。

一招打掉 3/4 的血甚至秒杀的战斗可谓刺激无比，不过对于热爱 SOLO 的玩家来说可能就不那么友好了。本作装备方面包含了从初代到 MHP2 为止的所有武器和装备，并在性能方面进行了调整。本作的完全新怪共有 3 只，分别是女王虫、封面怪物迅龙和集会所 G 级最终 BOSS 崩龙，同时在 MH2 中首次出现，但并没有在 MHP2 中登场的浮岳龙也得以复活，并且针对 MH2 中和浮岳龙战斗的一些问题进行了改良。一些原本没有亚种的旧怪（盾蟹、镰蟹、桃毛兽、雪狮子等）也追加了亚种（紫盾蟹、红镰蟹、绿毛兽、沙狮子），另外本作还加入了两种来自《怪物猎人 边境》的原创怪物“眠鸟”和“溶岩龙”。地图方面也加入了初代 MH 的“旧密林”、“旧火山”、“旧沙漠”、“旧沼地”以及来自 MHF 的“树海”。装备方面也包含了初代到 MHP2 为止的全部武器防具以及 G 级素材对应的新武器和防具（Z、X 系列），可以说“MHP2G 在游戏要素方面是之前历代 MH 系列作品的集大成之作”这句话毫不为过。

“随从猫系统”也是 MHP2G 首创，萌萌的艾路猫不再仅仅只能在农场中帮猎人干活，而是成为可以和猎人并肩作战进行狩猎的同伴，随从猫可以布置陷阱、使用炸弹攻击敌人或是帮忙进行采集，对于喜欢使用远程武器的猎人来说，有一只能在前面帮忙吸引怪物火力的艾路猫可以说是非常重要的。

同时 MHP2G 加入了数据安装功能，将游戏数据安装到记忆棒中可以大幅度缩短游戏读取时间。



■密林的杀手——迅龙

作为本作的封面怪物，迅龙是在“树海”地图中产生了独特进化的飞龙种怪物，与包括轰龙在内多数依靠蛮力战斗的飞龙种不同，迅龙是“《怪物猎人》系列”中首只以“前所未见的灵巧”作为设计理念的飞龙种怪物。它习惯潜身暗处，继而悄悄地逼近猎物发动突袭。拥有非常强韧的长尾巴，配合其灵巧的身形移动，酷似黑豹与蟒蛇的混合体。这一全新类型的怪物让不少老猎人也吃了苦头，迅龙的战斗 BGM《暗に走る赤い残光 ナルガクルガ》是一首带有忍者风格的和风 BGM，颇有种月黑风高危机四伏的气息。和轰龙一样迅龙也成为了系列高人气怪物，并在后续作品中出现了其亚种绿迅龙及稀少种月迅龙。

MHP2G 在发售之后持续半年都在推出下载配信任务，并且大幅度增加了许多和媒体进行联动合作的任务及装备，这一举措拉近了厂商和玩家的距离，延续了游戏的人气。因为本作的高素质及海量的游戏内容，累计销量甚至超越了原版 MHP2，达到 380 万，而且还推出过 iOS 版。至今都有不少玩家认为本作是“《怪物猎人》系列”最佳作品。

怪物猎人 边境Online

モンスターハンター
フロンティアオンライン

开服日期：2007年6月21日

如果说家用机和掌机版的“《MH》系列”都逼迫于照顾单机玩家等客观原因而作出了不同程度的妥协，那么《怪物猎人 边境 Online》可能就是最接近《怪物猎人》初期构想的模样了。

MHF 最早是以 MH2 为基础制作，甚至你可以认为是 MH2 经过改良之后照搬到 PC 上的作品。但是从 2007 年 6 月上线到现在这超过 10 年的时间里，MHF 经历了无数次的版本更新之后已经几乎见不到当初 MH2 的痕迹，甚至跟后来家用机上的系列作品有截然不同的风格。而名字也变更了两次，2013 年 4 月 17 日更名为《怪物猎人 边境 G》，再到 2016 年 11 月 9 日更名为《怪物猎人 边境 Z》（本文里全部统称为《MHF》）。如果要详细介绍这款游戏进化史的话恐怕要另外开一篇特企了，所以这里只大概介绍一下早期版本的情况（实际上笔者也只玩过早期的版本）。



游戏里保留了 MH2 的昼夜和季节变化，但是会跟随服务器每隔一段时间变换（非实际时间）。部分任务变成了限时的活动，比如每逢周末市街就会发生古龙来袭的事件，古龙三巨头、老山龙等怪也只有在这个时候才能挑战（后来才成为常规任务）。有趣的是这时候街道里环境也会变得狼藉不堪，BGM 也变得非常凝重。

游戏上线的同时还增加了新场地“树海”和新怪物“眠鸟”，之后又陆续加入了熔岩龙、棘龙等，后来 MHP2 中登场的轰龙、霸龙也都陆续参战。而眠鸟和熔岩龙，还有新场地树海后来也加入到 MHP2G 里。至于棘龙，当时也有不少玩家通过改图散播了些谣言出来，然而终究是假的。自此之后 MHF 和主机掌机版的作品系列也渐行渐远，自成一派。时至今日，MHF 的原创怪数量已经超过了 60 种。

不仅 MHF 的新怪几乎再也没加入家用机和掌机版，掌机版很多新要素也没进入 MHF 里，其中就包括了 MH3 及之后增加的斩击斧等武器。而 MHF 一直运营了将近 7 年之后，才加入了第一把新武器“穿龙棍”。不过 MHF 中登场的旧武器却发生了很大的改变，主要是后来出现了“秘传书”系统，把原本那套攻击动作归类为“地之型”，而装备了秘传书之后，可以使用“天之型”或“岚之型”的攻击动作。在后来 MH× 新增的风格系统里面，多少有些招式脱胎自 MHF。

因为是网络游戏，所以除了初期的任务之外，绝大部分任务都是以 4 人组队讨伐为前提设计的。而 MHF 在 1.0 版本时期又以硬核的高难度著称。大怪鸟以上的大型怪，大部分常用的招式都能秒杀穿着同级别装备的玩家，怪物的血量也非常厚，一场战斗超过半

TIPS：迅龙怒后尾巴砸地这招在MHP2G中伤害极高，几乎每一位刚上G位的猎人都有被其秒杀的经历。

个小时的情况比比皆是。

为了适应网络游戏长时间游玩的需求，刷的内容也比掌机和主机版多好多倍。比如玩家把防具打造出来之后，还要像升级武器那样收集怪的素材来提升装备的等级——这点是沿用了当时家用机版的设定。亚种装备、上位装备全部都要先打造原版下位装备出来，升满了等级之后，才能进行升级制作。需要的素材量也非常苛刻，就以白一角龙装为例，一个部件如果要升满7级，忽略其他素材光“白银の角”就需要9根，全套五件需要45根，而白一角龙就算是网络版也是单挑限定任务，“白银の角”一场最多也只能拿到一根，熟练的话一场是20分钟左右……所以你懂的。

补充澄清一下，由于MHF早期是混装的天下，实际上也没多少人会闲得把白一角龙装整套打造出来升满的，2.5版本次强的弩手装也只需用到白一角龙装的两个部件，只不过其他配件要刷的素材量也是非常可怕的。另外，MHF的难度也是根据版本不断在变化，开荒的时期很难，但是有些时期又意外地简单。毕竟运营已经超过10年了，这里也没办法简单地一概而论。

■千奇百怪的BUG玩法

1.0的时候游戏虽然很难，但还是不少玩家找到了游戏的漏洞，开发出很多很有趣的打法，其中最为经典的就是雪山8区的山顶小洞卡麒麟的战术。众所周知8区山顶有一个小小的洞穴，钻进去能发现一条通往最高点的小路。MHF可以用特定的方法把麒麟引进那条小路并且卡在里面，此时麒麟只会对着墙壁狂奔，不会使用任何攻击招式。这时候4名猎人就可以安全安心地输出，击杀麒麟了。

或许有人会问，4个人欺负区区的一只小麒麟，EASY啦，用得着这么大费周章吗？还真别说。以下是笔者的实际经历，当时4名玩家用4把双刀，武器强度属于当时环境里中等水平，毕竟强的武器入手难度极高，大部分玩家还只能造出这种水平的武器，全程强走鬼人乱舞打身体部位，一般要打20分针才能打死，一场大约消耗13块磨刀石！如果武器弱一点的话，时间不仅要更长，可能连磨刀鱼都要带上。面对随时能秒你的麒麟，还有50分钟的任务限时，我们也很绝望啊。

虽然这个BUG存在了很长时间之后终于被修复了，但后来出了钢种麒麟任务的时候，又有玩家开发出卡柱子的方法，操作难度高一点，但听上去更智障。4个人站在柱子后面同一个点，麒麟会不断地想冲过来却被柱子挡在另一边，而猎人就带着4把穿墙震弹弩来欢迎它（因为贴图不挡子弹）。

■变化不定的难度

分享了1.0的难处，这里也分享一些2.5时期的轻松愉快之处吧。MHF到2.5版本的时候难度已经下降很多了。而且刚力石的发现，使得毕业装备标配都有“攻大见3火事2”，而且“火事场力2”的攻击提升量是相当于掌机版“猫火”的。因此当时的游戏环境已经跟掌机版截然不同了。那么大家不妨猜一下，当时讨伐祖龙最快是用什么武器？正确答案是轻弩。那么最有效的是什么子弹呢？这个你可能猜不到了，是火焰弹。



◀当时保留下来的任务结束画面截图，祖龙直接被轰死在塔顶。

2.5版本的火焰弹具有超远距离的射程，而且伤害衰减低。加上有一把造型萌萌的金色猫弩，对应火焰弹速射（5连发）。4把弩或者混一把狩猎笛，全程开火射击，基本上可以0分针内完场。而且因为超长的射程，祖龙就算站在塔顶、或者飞到塔外都能照样轰下来，非常暴力。

■制作道具的神器：炼金釜

MH2和MHF里有一件掌机版以及后面的作品中一直都没有再出现的神物——炼金釜。在进行任务的时候，玩家可以把回复药之类的道具放进炼金釜里面，然后把炼金釜埋在地下，经过一段时间之后等冒出来的烟变色，重新挖出来就能得到另外一件道具。炼金釜最神的地方就在于可以把“回复药G”炼成“强走药G”！一般来说任务开始的时候埋下，战斗结束就可以回收。长久坚持下来，就可以完全不用担心没“强走药”用了。

不过因为这个道具必须在任务中使用，所以偶尔也有些玩家做完了任务忘了回收，或者不小心有人3猫导致无法回收的。虽然炼金釜也就几百块的小钱，亏的也只是一瓶药，但……心里总会有种莫名的难受。

■与本家分道扬镳的象征——棘龙



棘龙是MHF2.0时期加入的新怪，而且是第一只专属于MHF的怪，有着像封面怪般的地位。怪的设定也非常有意思，比起已经加入《P2G》的眠鸟更是强大得多。因此很长一段时间内很多家用机版的猎人都想挑战它却无法得偿所愿。

这只怪最大的特点就是，几乎全程都是在怒状态跟玩家战斗的。非怒状态下棘龙的攻击欲望几乎为0，任务开始的时候基本上都在睡觉，甚至用爆桶G炸两次或者大剑蓄力砍都不一定能弄醒它。好不容易弄醒了它，进入警戒状态了，对猎人的攻击也是置之不理的态度。官方设定对此的解释是，与其费力气赶跑敌人，它会先展示自己坚硬的甲壳让敌人知难而退。不过这个状态不会维持很久，一旦忍无可忍的时候，它凶残的本性就会表露无遗。

暴怒状态的棘龙最让人头疼的地方在于龙车、甩尾等大部分身体攻击都是带毒的，就算带了解毒药，也难免要维持着毒状态跟它交战。吐息攻击甚至是毒+火+麻痹，中招简直酸爽。而棘龙的龙车速度在当时所有怪之中几乎是最快的（目测比时速50km的轰龙更快），加上还会夸张带毒漂移，龙车的时候几乎毫无反击的机会。

后来的2.5版中还加入了亚种棘茶龙，除了招式稍微改动之外，还追加了一招丧心病狂的“核爆”，爆炸范围是当时全怪物的招式中最广的，除非有顶级的防御力或火耐性否则不回避就是直接秒杀，发动的时候甚至不会被打断而且无视麻痹陷阱，一炮4猫的情况屡见不鲜。这不愧是拥有与古龙争地盘实力的怪物。

■迎合团队分工的尝试——尾晶蝎

尾晶蝎是在3.0版中新增，设计得非常有意思的怪物。尾晶蝎本身并不难讨伐，以当时的环境对大多数猎人来说单挑都可以轻松解决，但是要断尾却非常麻烦。



尾晶蝎在切断尾巴之前，要先破坏头和双爪共三个部位，而这三个部位又覆盖着一层结晶。要先用打击系的武器拆掉了结晶，然后才能用斩切系的武器去破坏这些部位（如果用反了虽然也能造成伤害，但很难部位破坏）。三个部位破坏了之后，尾晶蝎会被打翻在地，此时斩切系的武器攻击尾巴才能给尾巴造成伤害，否则把它切到死尾巴都不会断的。上面这个过程一般重复三遍，并且尾晶蝎的总体力在40%以下的时候，才能切断尾巴。而切断了尾巴之后，尾晶蝎的动作会发生变化，攻击伤害也会大幅提升——可以说断了尾之后它才显露真正的实力。

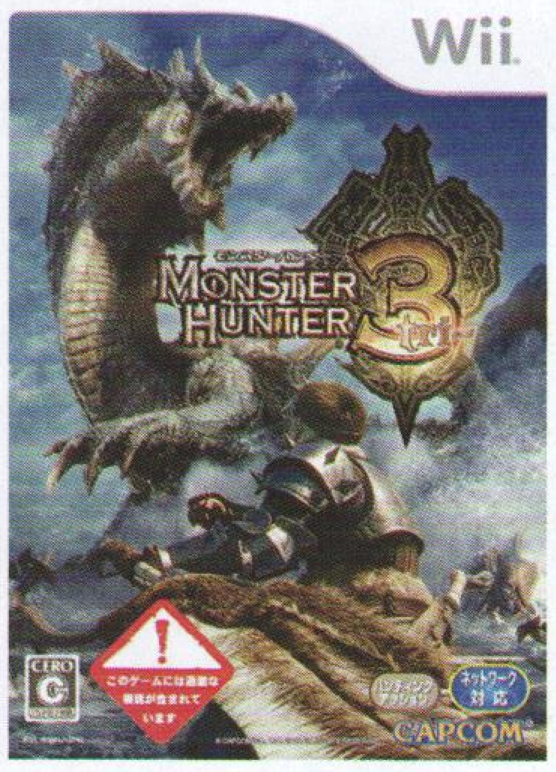
完成任务的时候会根据断尾的阶段获得不同颜色的染料，把装备打造成不同的颜色，成功切断尾巴可以得到红色的染料，能够制作出红色的防具。虽然说颜色对防具的性能没有任何影响，但是，通过这样的设计来鼓励团队合作，正是尾晶蝎有趣的地方。

P.S：说个题外话，当时也有些达人用兼具斩打属性的长枪实现了全破断尾。团队合作？达人是不需要的……

怪物猎人3

モンスターハンター3(tri)

发售日：2009年8月1日
累计销量：115万



就在MHP2大获成功，家用机版已经来一年多没有续作的2007年末，Capcom公布了玩家们期待已久的《怪物猎人3》。然而登陆平台突然改成了Wii，并且原定计划的PS3版被取消，让不少期待高清版的玩家感到失望。

MH3的制作理念是“回归MH的原点”，因此本作几乎是“另起炉灶”制作的。场地全部使用新的，老怪物也只保留了“雄火龙”等具有代表性的一小部分，炎戈龙、爆锤龙等新怪纷纷登场。系统也在原来的基础上进行了很多大胆的改动，武器的攻击动作也有了不同程度的加强和调整，还加入了全新的武器斩击斧。防具方面加入了护石的系统，使得玩家可以给装备配更好的技能，同时也多了一项刷护石的工程。

本作最大的变化就是加入了海战，玩家可以探索海底的世界，狩猎海中的生物。这不仅是玩家们一直以来期待的，也是制作人一直想尝试的。所以本作整个主题都与大海有关。主题怪是海龙，主舞台设定在四面环海的“孤岛”，而玩家线下模式的据点则是捕鱼业和海上贸易非常发达的港口集落莫迦村（从农场的后门可以直接进入孤岛场地）。游戏模式依然分在线和本地两种，而且同样分两个据点。在线模式运营到2013年9月12日才关服。

由于系列的上一部作品MHP2G是集大成之作，差不多把以前整个系列里有的东西全都整合进去了。为了给玩家带来新鲜感，MH3的“回归原点”的做法是可以理解的。实际上本作的内容也是足够丰富，只不过一旦跟老的作品对比，还是会让人觉得差了些什么。最让人失望的，恐怕就是删掉了双刀、铳枪、狩猎笛和弓——太刀看来是人气太高了不敢删，于是玩家们也因此调侃“制作组没解决在海里铳枪怎么点火、笛子怎么吹、弓怎么射的问题。”此外，全部怪物没有亚种，这点也恰好跟无印版一致。

■只存在于本作的弩炮系统

本作的弩是系列中最为独特的，玩家要将弩分头、身、尾三个部位分别打造，然后组装起来成为武器，三个配件加起来的重量决定了是重弩还是轻弩，而且本作还出现了一种重量介乎两者之间的弩。不过这个系统除了徒增麻烦之外实在没有获得什么好评，结果就是后来的作品中再也没有这样做了。

■对应双节棍的操作方式

众所周知Wii的双节棍控制器跟传统的游戏手柄是完全不同的，因此MH3也有两套操作方式，分别是对应经典手柄的传统操作（比较接近于PSP版），以及对应双节棍而设计的“体感+按键”操作方式。虽然听上去很奇葩，但其实平心而论，双节棍只要适应下来的话，操作体验丝毫不比经典手柄差。笔者当时就是用双节棍来游玩本作的，甚至换回经典手柄还一时间忘了怎么操作（笑）。

■“丝瓜”乱入！

本作的上位任务最大的变化，就是会随机乱入一只其他的大型怪。而最具代表性的怪就是“恐暴龙”。恐暴龙因为外形而被国内玩家戏称“丝瓜”，但是不亚于古龙种的战斗力又让无数猎人闻风丧胆。由于在发售前完全没有公开过这只怪的任何情报，而乱入系统也是在本作的上位首次出现。因此很多猎人——特别是还在为制作上位装备奋斗的开荒猎人——在采集素材或者欺负弱怪时被突然跳出来的恐暴龙打得3猫回家。当时网上甚至有人发帖说吐槽自己和队友被恐暴龙逼到跳海不敢上岸的。而且上位任务发生乱入，以及乱入恐暴龙的几率还非常高，因此刚进入上位的时候常常人心惶惶。

怪物猎人 携带版3

モンスタ-ハンタ-ポ-タブル3rd

发售日：2010年12月1日
累计销量：490万

■诚意满点的携带版

《怪物猎人3》转战Wii平台虽然引起了一阵不小的风波，然而作为系列作品的销量大本营，Capcom始终是不可能放弃掌机平台作品的开发的，而很多没有家用机的玩家也表示对于MH3的掌机版非常期待，在任天堂的掌机NDS机能不足以支持MH系列作品开发的情况下，PSP依然是Capcom开发掌机版“《怪物猎人》系列”作品的惟一选择。于是距离MHP2G发售两年半之后，系统和世界观基于MH3开发的《怪物猎人 携带版3》正式闪亮登场。

和MHP2之于MH2的进化相比，MHP3之于MH3的改动幅度更加大刀阔斧，为了适应PSP掌机的操作模式以及容量限制，MHP3将MH3的招牌元素——水战彻底删除，这样也连带导致了一部分MH3新登场的海龙种怪物被砍以及几张地图的地形发生了变化，并且取消了弩炮组装、采集点复活等要素。而为了补偿被取消的这部分内容，MHP3不仅保留了MH3的新武器斩击斧，并且让在MH3中被删除的双剑、铳枪、狩猎笛和弓这几种武器复活，还加入了诸如弓的曲射等许多新的操作技巧。对于MHP2时代的老玩家来说可谓耳目一新，同时MHP3还加入了大量新怪，和MH3相比，MHP3几乎可以算是大半个新作了，几乎每一位购入本作的玩家都能够感受到Capcom的满满诚意。

MHP3虽然沿用了MH3大部分的怪物和地图，但是猎人的据点则从MH3的海滨小村莫迦村转移到了一个充满和风的小山村——“结云村”中，同时还新增了一张有着浓厚东方元素BGM的地图——溪流，来自于MH3的孤岛、水没林等地图也删除了几处纯水战区域，水兽作为延续自MH3的惟一具有水战性能的怪物，在本作中作为不能下水的补偿大幅度提升了陆战能力——虽然对于熟练的猎人来说，作为初期怪物的水兽依然并不会带来太大威胁。本作中猎人的同伴没有沿用MH3的奇面族，而是回归了MHP2G的随从猫，同时随从猫的性能也被加强，猎人不仅能够同时携带两只随从猫，而且还可以用狩猎时积攒的经验值来让随从猫学习不同技能，并且可以利用制作装备剩下的或者是直接用素材兑换的“端材”为随从猫制作装备。



■庞大的新怪阵容

虽然从标题上看只是MH3的携带版，但是MHP3却破天荒地加入了包括亚种在内的多达16只新怪，青熊兽、白兔兽、赤甲兽等怪物标志着牙兽种的复活，不过MHP3中牙兽种整体地位较低，并没有类似MH2金狮子那样的强力牙兽种略有些遗憾。其他还有毒狗龙、雷狼龙、潜口龙、尾槌龙及集会上位最终BOSS岚龙，尾槌龙作为兽龙种的新怪，也是“《怪物猎人》系列”中出现的第一只几乎完全以尾巴作为战斗武器的怪物，在设计上充满着“腹背受敌”的感觉，以双脚为支撑点舞动尾巴高速转动发动的跃起大砸地虽然很喜感，但恐怖的伤害相信被一个被砸中的猎人都会印象

TIPS：从MH初代开始就被玩家频频吐槽的怪物攻击招式判定与其物理模型不符（比如典型的“空气甩尾”）等在MHP3中终于得到了改良和修正。

深刻。同时轰龙、迅龙等 2 代中的高人气怪物也得以回归并且有了亚种怪物，且都有了新的动作和招式。

另外虽然 MHP3 删除了水战，但是本作的集会所上位最终 BOSS 岚龙其全程漂浮在空中的攻击方式与依然有着浓厚的水中游动的感觉，加之与岚龙战斗时全场持续的暴风雨特效，营造了一种“无水似有水”的战斗风格。而击败岚龙后雨过天晴，拨云见日的场景变化，成为了“《怪物猎人》系列”中最令玩家激动，兴奋之情难于言表的场景之一。

■名不副实的“月下雷鸣”——雷狼龙

不算其亚种狱狼龙的话，首次于 MHP3 中登场封面怪——雷狼龙直到最新作《怪物猎人 世界》发售之前，依然是整个系列独一无二的牙龙种怪物。这只怪物拥有野狼般的外表，栖息场所是充满茂密树木的群山溪流。拥有极强的运动能力可以如履平地一般轻松跨越高山峻岭，雷狼龙可以利用附着于身的超电雷光虫来使自己的身体带电，招式华丽多变令人眼花缭乱，有着“月下雷鸣”的外号。其专属战斗 BGM《闪烈なる苍光 / ジンオウガ》的节奏带有强烈的压迫感，与其风驰电掣般的攻击动作十分般配。不过在 MHP3 中由于回避判定的调整使得避开怪物的攻击比起前几作相对简单，雷狼龙的攻击动作也大多华而不实使得很多猎人戏称它是历代最弱封面怪（在 MHP3 中雷狼龙的正式讨伐任务出现在村 4 星也是历代封面怪中最低的），这也导致了雷狼龙成为了为数不多的在后续作品中得到不断强化的怪物之一。

凭借着极富诚意的游戏素质，MHP3 发售当日在日本各地出现恐怖的排队人潮，游戏发售前三天销量就超过 200 万，刷新了 PSP 游戏史的销量纪录。受到 MHP3 发售的影响，此时已经略显颓势的 PSP 当周销量也急剧飙升至 32 万台，是平时销量的 4 倍之多，而 MHP3 最终累计销量高达 490 万份，成为了“《怪物猎人》系列”迄今为止最为畅销的作品。Capcom 还在 2011 年 8 月 25 日在 PS3 上推出了本作的 HD 版本，也由此开了“《怪物猎人》系列”作品掌机作 HD 化向家用机逆移植的先河。

怪物猎人3G

モンスター-ハンター-トライ G

发售日：2011年12月11日
累计销量：260万

■转战3DS平台的强化版

《怪物猎人 携带版 3》的热销让几乎每一位猎人都相信《怪物猎人 携带版 3G》会继续在 PSP 上推出，然而任天堂与 2011 年 3 月发售的最新掌机 3DS 却改变了这一切，2011 年 9 月 TGS 前夕的任天堂发布会上，Capcom 正式宣布将在 3DS 上推出“《怪物猎人》系列”的最新作《怪物猎人 3G》以及仅有一小段开发影像的《怪物猎人 4》，这一惊人消息让业界继 MH3 登录 Wii 之后再度大跌眼镜。况且不同于 Wii 的热销，3DS 自于日本发售以来步履维艰，甚至不得不在仅仅发售半年后就大幅度降价 10000 日元以促进销量，对于早已成为社内销量标杆的“《怪物猎人》系列”作品来说，如果说家用机平台上抛弃以开发难度高而著称的 PS3，转投如日中天的 Wii 还情有可原的话，在掌机平台放弃 PSP 移师 3DS 就有些不可理解。这一举措似乎也坐实了“Capcom 与任天堂的战略合作乃至有私下交易”等相关传闻。

MH3G 也是系列第一次登陆任天堂的掌机平台，虽然是掌机作品但标题中并没有按传统加入“携带版”三个字，一方面或许是为了避 PSP 的嫌，一方面也可以看出 Capcom 是以家用机正统后续作品的态度来开发本作，而非简化要素的携带版。而 MH3G 的游戏内容也正印证了这一点，本作猎人们的据点依旧是 MH3 中的莫迦村而非 MHP3 的结云村，且保留了 MH3 中包括水战在内的全部游戏要素（包括猎人狩猎时的随从又从艾路猫变回了 MH3 的奇面族）。甚至为了让玩家在水中的操作更为便利，Capcom 还联合任天堂推出了一个 3DS 周边外设扩张摇杆，使得游戏手感更加接近家用机版的《怪物猎人》。同时社交方面还设计了擦肩交换名片等充分运用 3DS 功能的系统。



■令人惊讶的画面效果

另外，虽然 3DS 作为掌机平台分辨率不及家用机，但由于 MH3G 采用了全新的画面引擎，对 3DS 的机能进行了充分利用。游戏画面的光影效果相当出色，怪物建模的的立体感和细节丰富程度也大幅度提升，同时还保证了流畅的帧数。另外由于 3DS 是第一款裸眼 3D 主机，在打开机器的 3D 效果后像火山扑面而来的火星，冻土漫天的飞雪等特效，甚至是怪物猛攻过来的冲击感都变得更加震撼。

3DS 的双屏设计让游戏的 UI 开发方便了很多，下屏可以用来放置各种靠触控运作的辅助模块，对玩家的狩猎起到了很大的帮助。由于 3DS 的左摇杆和方向键位置和 PSP 相反，习惯 PSP 操作的老猎人很难在 3DS 使出“C 手技巧”来转换镜头，因此 MH3G 也贴心地给玩家提供了锁定大型怪物及一键切换镜头的功能。这一设计在之后的 3DS 平台的“《怪物猎人》”系列作品成为标配，甚至于在最新作《怪物猎人 世界》中也得以继续被沿用。

■3代游戏内容的集大成之作

MH3G 在武器方面继承了 MHP3 中包括回归的双剑、狩猎笛、铳枪和弓在内的全部武器种类（弩炮系统沿用了传统的轻、重弩）。同时由于本作保留了水战系统，诸如海龙、灯鱼龙、大海龙等在 MHP3 中被删除的水战专用怪物也得以回归，而 MHP3 新增的溪流地图和青熊兽、雷狼龙、绿迅龙等怪物及亚种也一并加入，同时引入了如苍火龙、水龙及翠水龙等 2 代的老怪及亚种。而雷狼龙的亚种狱狼龙、尾锤龙的亚种尾斧龙、大海龙的亚种皇海龙、峰山龙的亚种灵山龙等新亚种也是首次加入，而在 MH3 中令玩家们胆寒的恐暴龙也在本作有了全新的特殊形态——在各种高级任务中低概率乱入的“怒食恐暴龙”，给玩家的狩猎带来了更多意外和刺激。再加上全新怪物碎龙、炼黑龙（集会 G 级最终 BOSS），以及隐藏的稀少种月迅龙和冥海龙等，虽然如 MHP3 中出场的轰龙和岚龙等怪物并没有出场，但就本作出场怪物数量和内容丰富程度而言，称本作为 3 代内容的集大成之作并不为过。

■令人胆寒的黑曜石拳王——碎龙

本作的封面怪是在发售前被宣传为“历代最强封面怪”的碎龙，这是一头性格暴躁好战，全身覆盖着以黑曜石为主要成分的厚重甲壳的兽龙种怪物。由于黑曜石甲壳具有极高的硬度、韧性和隔热性，使得碎龙能够同时在极热与极寒之地得以生存。碎龙在头部和前腿上附着会爆炸的粘菌，这种粘菌平时呈绿色，然而一旦受到刺激就会变红，之后像炸弹一样爆炸，威力十分强大。依靠可怕的粘菌爆炸，再加上类似拳击手的攻击方式和诡异的 U 型步伐，碎龙让许多初见的猎人都吃尽了苦头，“系列最强封面怪物”的确名符其实，专属战斗 BGM《刚き绀蓝》魄力十足，颇有一种两大高手生死对决的气势。下载任务“黑曜石不灭”中的超大体型碎龙更是能够几乎保持全程暴怒状态，强到爆表。依靠在 MH3G 中的出色表现，碎龙一跃成为系列人气最高的怪物之一，在之后的 MH4 及 MHX 等作品中也成为出场的常客。



TIPS：保持2D画面的情况下，MH3G的游戏帧数可以维持60FPS，比起以往掌机作品有了大幅度提升。从MH4往后的续作画面帧数反而不及3G。

■瑕不掩瑜的缺憾

不过本作中还是有让不少玩家颇有微词的设计，最典型的便是“爆破”这一新武器属性的加入，因为其无视肉质，无视抗性的特点，导致了其他武器属性在本作中的地位大幅度降低，玩家不需要再像以往作品那样针对什么怪物制作什么属性的武器，只需要做一把爆破属性的武器就能通吃绝大多数怪物，甚至后期还有“鹿角弓流”等一系列极端玩法。因为爆破属性对于游戏平衡性的破坏，在后续作品中被削弱也成为了当然。另外由于有不少高难度连续大狩猎任务的加入，导致本作的G级任务难度进一步提高，但MH3G却依然和掌机版一样，没有加入网络联机功能，让许多SOLO玩家的游戏体验更加艰苦。玩家们需求网路联机功能的呼声不断增加，终于到了续作《怪物猎人4》时，网络联机功能被正式加入到了掌机版《怪物猎人》作品中。

另外从MH3开始加入的护石系统发展到MH3G，由于其护石上附带的技能点上限越来越高，护石对于玩家的技能配装影响越来越大，也导致了在MH3G中刷高级护石成为了多数玩家在后期的日常，能够决定玩家获得什么护石的乱数表在MHP3中是每次重开游戏时刷新，影响不大。但是在MH3G中护石的乱数表是在初始存档生成时就已经确定，这就导致某部分玩家无论怎么玩可能都无法获得某些护石，极大影响了玩家的后期游戏体验。

回归的水战系统在本作中依然有比较大的争议，主要还是体现在视角恶劣以及即使用了扩张摇杆依然操作不便，同时MHP3中的经典怪物大多都有引入但独缺高人气的轰龙也让玩家们颇有微词，不过瑕不掩瑜，本作作为任天堂掌机的首款“《怪物猎人》系列”作品，其整体素质还是相当令人满意的。本作累计销量约260万，虽然在“《怪物猎人》系列”中并不算高，但联系发售时3DS在日本的装机量来看可以说是相当不错了。本作从正式公布到发售不到3个月，配合同时公布的《怪物猎人4》，对拉动3DS的装机量起到了很大的作用。本作在2012年12月8日在wiiU上推出了HD版，大幅度提升的画质和追加的网络联机功能获得了不少好评。

怪物猎人4

モンスタ-ハンタ-4

发售日：2013年9月14日
累计销量：410万

■抛开过去的正统续作

在2011年9月的任天堂3DS发布会上，突如其来公布的3DS平台《怪物猎人3G》与《怪物猎人4》可以说让业界大跌眼镜，尤其是《怪物猎人4》是“《怪物猎人》系列”第一部即将在掌机上推出的正统数字编号作品，同时本作的作品序号也没有使用之前家用机版正统作所使用的西班牙文，而是直接使用了阿拉伯数字“4”，也寓意着抛开之前家用机版的诸多过去，这一举动也体现了Capcom让“《怪物猎人》系列”彻底走上掌机路线的发展方针。在这之后Capcom连续在3DS上推出了《怪物猎人3G》、《怪物猎人4》、《怪物猎人4G》、《怪物猎人×》和《怪物猎人××》五部“《怪物猎人》系列”作品，一直到2017年E3展上《怪物猎人世界》的公布，才标志着“《怪物猎人》系列”重归家用机平台。

■骑乘系统与全新的武器

《怪物猎人4》初公布时虽然只有一小段开发影像，但已经明显表现出本作的进化特色——能够骑乘在怪物身上、大胆的地形变化以及利用高低差和怪物的战斗。不过从标题正式公开到发售，经过了差不多两年时间，按照往年MH系列主力作品基本保持一年一作的频率来看，MH4的开发过程并非一帆风顺，不过从最后的成品还是能够看出Capcom对于本作进化的决心。

本作在基本系统上延续了MH3G的双屏界面及一键锁定大型怪物的机能，虽然本作没有水战，依靠高低差地形发动“跳跃攻击”，继而骑乘在怪物身上发动“骑乘攻击”使其倒地的技巧，成为了影响本作战斗的关键要素之一。而本作战斗系统最吸引人的地方在于增加了“操虫棍”和“充能斧”这两种新增的武器类型，这样“《怪物猎人》系列”的全部武器类型便增加到14种。操虫棍拥有不需要高低差地形，原地就能发动跳跃攻击的能力，是进行骑乘战术的特化武器，而充能斧和斩斧一样都是具有变形机能的武器，在片手剑模式下蓄瓶，再变形成斧模式通过消耗瓶子发动属性解放斩进行输出的玩法对于新手猎人来说略嫌复杂，不过熟悉掌握之后的爽快感还是相当高的。不过MH4中充能斧升级派生的种类很少，对于喜欢这把武器的玩家来说选择很有限，到了强化版MH4G大幅度增加了充能斧升级的派生种类、盾击和属性强化等新要素后，性能大幅提升一跃成为了猎人中的高人气主力武器。

■多种新怪构成的全新生态

作为作为系列的正统数字编号续作，MH4也和MH3一样，推出了一套全新的地图场景和怪物，也有不少新的怪物种别，如属于两生种的鬼蛙和鬼蛟；属于蛇龙种，在一般任务中出现的体型最大的通常怪物绞蛇龙；属于甲虫种，其雌性和雄性可以通过分离、合体进行连携攻击的彻甲虫及重甲虫，还有属于铗角种的影蜘蛛也是系列首次出现的蜘蛛型怪物。而本作集会上位的最终BOSS蛇王龙是家用机“《怪物猎人》系列”中迄今出现过的体型最大的怪物，与其战斗的场面可谓魄力十足。除此之外许多历代旧怪及其亚种也都有出场，包括旧怪在内，MH4的出场怪物多达70种，在续作推出前可以说怪物种类是仅次于MHP2G的作品。

■充满谜团的漆黑飞龙——黑蚀龙

本作的封面怪黑蚀龙是充满着谜团，生态和种类一切不明的古龙种怪物，一对漆黑的羽翼散发着诡异的气息，遭遇敌人时际会从身上撒出能够强化其感知力的黑色鳞粉，这种鳞粉还能和生物血液中的成分调和化为病毒，其特性会被黑蚀龙用来抵御外敌或用来强化被感染者。而黑蚀龙的这一设定引出了本作游戏系统中的重要要素——狂龙病毒，感染了狂龙病毒的猎人在一段时间内若未克服病毒则会出现损失体力时红血不会回复的症状，而一旦克服的话则可以得到会心率提升的效果。不仅仅是猎人，本作中的各种怪物也会被狂龙病毒影响而更为凶暴，这一系统让本作的猎人要面对更为复杂多变的狩猎状况。后期各种被狂龙病毒感染的怪物成为了本作高难度挑战任务的主要内容之一。

■历代最重的剧情分量

本作同时也是“《怪物猎人》系列”历代最强调剧情及演出的一作，拥有系列最多的剧情NPC数量。玩家扮演的猎人也不再固定于一个村子活动，而是跟随着猎人旅团巡游世界各地，随着剧情进展先后游历靠近沙漠的大型集散市场“巴鲁巴雷”、火山底部岩洞中的土龙人族村落纳古村、位于海滨的奇可村和通往天空山的西纳特村，每个村子都有不同的商人和环境，而玩家则可以很方便的在菜单中在各个村庄的市集移动。这也是继MH2后系列第二次采用多据点的模式。而黑蚀龙与猎人纠葛也会伴随着整个剧情主线，随着剧情进展，猎人最终要在天空山面对着黑蚀龙蜕皮后的真正形态“天回龙”，这场宿命之战可以说也是整个系列气氛渲染度满点的场面之一。



TIPS：而除了两种新武器之外，MH4中每一种旧武器也都增加了新的攻击动作，对老玩家来说即使是熟悉的旧武器，使用起来也会有全新的感受。不过除了大剑和片手剑得以加强之外，许其他许多种类的武器都有谜之削弱，例如双剑整体攻速下降、攻击范围变小；太刀红刃状态即使用气刃回旋斩击中敌人也不会回复红刃而是固定时间后就会降回黄刃；斩击斧的动作值被削弱等等。反倒是新武器操虫棍虽然发售前强调其骑乘辅助功能，但实际游戏中玩家发现操虫棍的动作值设定极高，即使不骑乘也可以靠地面战打得怪物爬不起身，这一设定也使其成为了在一定程度上的游戏平衡破坏者。

■褒贬不一的公会任务系统

为了进一步提升游戏的耐玩度，MH4在村任务和集会任务之外又加入了一个全新的“公会任务”系统，公会任务中的怪物强度由任务等级决定，玩家需要不断完成公会任务来提升公会任务的等级（俗称养怪），超过80级的怪物强度便相当于以往作品的G级，最高100级的怪物其强度接近MHF中的“刚种”的程度，相当具有挑战性。而完成公会任务后可以获得性能和外形随机的“挖掘装备”和高级护石作为奖励，但也正因为性能和外形的随机性以及强力挖掘武器性能完胜通常素材打造的武器的缘故，这一设计既破坏了“《怪物猎人》系列”依靠狩猎素材升级的传统，也使得玩家陷入了被迫为了刷出完美属性的装备而不得不进行大量重复劳动刷怪的怪圈，导致该系统引起了巨大争议。同时本作虽然引入了许多旧作中的怪物，但是依然有不少人气怪物没有回归，而且从历代全勤的角龙以及沙漠地图并未登场，有黑龙、红黑龙却没有祖龙等设定来看，本作在内容上为推出强化版而刻意保留的用意太过明显，这也导致了一部分玩家的不满。不过即便如此，MH4销量还是获得了累计410万，仅次于MHP3和MHX的良好成绩，也让“《怪物猎人》系列”销量水平回归到了PSP时代，成为继续维持着社内销量标杆的游戏作品。此外在玩家们的一再呼吁下，MH4成为了第一部可以通过网络进行联机的掌机版“《怪物猎人》系列”作品，即使是现实里找不到联机的玩家也不用担心没有人一起玩了。

TIPS：以大剑为例，最高级别的大剑基础攻击力1104直接以攻击力著称的霸龙大剑（霸龙大剑还有斩味的劣势）也黯然失色，然后由于基础攻击、属性、斩味、会心、技能孔都是随机（远程武器如弩炮还要加上弹种等），想要刷出一把完美属性的武器其概率是极低的，因此也导致了游戏后期玩家明明知道刷出极品概率渺茫，却不得不在养出高级任务后各种自杀挖矿或是各种定番速刷进行重复劳动，久而久之开始难免产生厌倦。

怪物猎人4G

モンスタ-ハンタ-4G

发售日：2014年10月11日
累计销量：410万



■“《怪物猎人》系列”十周年的纪念之作

作为系列惯例的标题带“G”的强化版，《怪物猎人4》正式发售半年后Capcom就公开了其强化版《怪物猎人4G》，由于《怪物猎人4》为了推出G版本而可以保留内容的用意太过明显，因此MH4G增加的新要素基本也和玩家的预计差不太多：沙漠地图“旧沙漠”以及以角龙为首的一批在沙漠栖息的怪物回归；村任务、集会所任务、公会任务均开放更高级别的内容；MH4G中的新怪均增加亚种；联网性能、武器平衡性、各种系统细节进行修改等等，前作中一些受到批评较多的问题基本都得到了改善。本作也是“《怪物猎人》系列”10周年的纪念作品。

■历代最多的怪物种类

本作的封面怪千刃龙可以说是猎人们久违了的飞龙种，作为“《怪物猎人》系列”10周年纪念作品的封面怪，千刃龙是基于“与‘《怪物猎人》系列’代表怪物雄火龙是对等的存在”这一理念而设计出来的怪物，其动作模式和行动规律与传统飞龙种有很大不同，尾部刃片射击和爪击可以导致猎人发生“裂伤”（本作新异常状态，一旦行动就会持续掉血，需要保持蹲姿3秒钟或是吃肉/鱼才能恢复），虽然肉质坚硬且动作迅速，但是血量并不多，猎人可以充分利用其攻击的间隙针对弱点进行攻击，和碎龙一样是虽然强力但并不会让玩家觉得设计的不讲道理的怪物，也因此成为了MH4中设计优秀的怪物典型之一。包括封面怪千刃龙和集会G级最终BOSS巨戟龙之外还额外增加了28种怪物，除了旧怪和亚种之外，还有诸如黑蚀龙处于半蜕皮状态的混沌形态，以及碎龙异常进化的临界形态等特殊形态的强力怪物，不过官方在发售前的宣传“《怪物猎人》系列史上内容最丰富的作品”这句总体来说其言不虚。同时本作在剧情方面延续了MH4的优点，村上位任务以调查破坏生态的千刃龙为线索，最终在与极限状态千刃龙以及最终BOSS锈钢龙的战斗，猎人与旅团同伴们协力战斗的场面非常热血，而本作新增的城镇则是整个“《怪物猎人》系列”世界观中都非常重要的东多尔玛（在MH2中作为在线模式的据点出现），而击败巨戟龙之后的“后日谈任务”也有很多向历代致敬的要素，足足地刷了一波许多老玩家的情怀。

■饱受非议的“极限状态”

由于从MH4开始加入了网络联网功能，玩家即使足不出户也能轻松找到一起战斗的队友，虽然方便了喜欢联机的玩家，但也导致了开发组设计怪物时，会更优先地以组队模式战斗时进行考虑，由此导致高难度怪物的强度越来越爆炸。比如本作战斗系统方面的新要素“极限状态”就是这一问题的集中体现，“极限状态”为MH4中受到狂龙病毒影响的怪物在完全克服了狂龙病毒后的超级强化状态，不吃属性、不吃异常状态、几乎全部攻击弹刀，惟一的办法就是使用抗龙石攻击可以一定时间内将其打回普通状态，多人组队时可以依靠配合接力完成这个过程，但对于SOLO玩家来说这个过程是非常不友好的，本作的G级任务以及公会140级任务几乎是“《怪物猎人》系列”历代作品中对于SOLO玩家来说难度最高的，虽然玩家中并不乏能够单刷G级及公会140级极限怪物的老司机，但是用大幅度提升怪物能力，增加处理怪物强化状态的麻烦程度的方式来逼迫玩家联机组队的方式还是招致了很多不满。公会任务尽管在难度和入手装备性能上有所调整，但由于其模式本身就充满争议，这些改动并未得到太多玩家的好评。不过MH4G最终还是获得了和原版相同的410万销量，但和前几作相比，本作受到的诸如“新意不足”之类的批评也开始逐渐多起来，这也迫使Capcom在下一部作品中又要开始考虑该如何变革。

TIPS：不过由于MH4是第一次在掌机平台作品中加入免费的网络联机功能，对联机玩家没有筛选机制，也导致了玩家在联网时很容易碰到各种不礼貌的奇葩人士，在之后的续作中网联功能才得以一步步完善

怪物猎人×

モンスタ-ハンタ-×

发售日：2015年11月28日
累计销量：430万



■狩技与狩猎风格打造出前所未有丰富玩法

2015年5月末的网络直播节目中，Capcom正式公开了“《怪物猎人》系列”的最新续作《怪物猎人×》（以下简称MHX），本作标题中的“×”读音为Cross，有“交叉”、“融合”的理念在内，本作的主要负责人不再是MH4的藤冈要，而是开发过MHP3的小岛慎太郎。而从游戏演示视频中系列历代的人气场景和标志封面怪陆续亮相来看，Capcom对于本作的定位更接近于一个大杂烩作品。本作以《怪物猎人4》的引擎为基础，延续了MH4的骑乘要素和基础系统，同时引入了“狩技”和“狩猎风格”这两大全新要素。

顾名思义，“狩技”就是可以装备在身上，一键发动的特殊动作，有攻击狩技也有辅助狩技，不同的武器对应不同的狩技；而“狩猎风格”共有4种，猎人需要选择一种进行装备，装备上不同的狩猎风格后，对应的操作体系也会发生相应的变化。公会风格接近于传统“《怪物猎人》系列”的动作风格，强袭风格在动作上有所删减但可以装备的狩技数量更多，空中风格增加了利用怪物作为支点的二段跳动作，是强化空中战斗和跳跃攻击的特化风格，而武士道风格拥有受到攻击时按B键发动的瞬间回避能力，是最适合SOLO玩家使用的风格。除此之外，不少武器又继续增加了新动作要素，如片手剑的“刃药”、弩炮的“武器内藏弹”等等，不同的狩技结合不同的狩猎风格，使得MHX的战斗节奏比起以往作品快了很多，战斗氛围也是前所未有的酷炫。正如本作制作人小岛慎太郎在访谈中所说，本作以全新的狩技和狩猎风格为核心内容，玩家可将不同狩猎风格与狩技组合，打造属于自己的独特战斗方式，这就是本作标题为“×”的意义。

TIPS：武士道风格因为目押瞬回的操作曾经在发售前一度被认为是上级向的狩猎风格，但在实际游戏中由于其目押判定极其宽松导致玩家可以利用瞬间回避轻松躲开绝大多数以往难以回避的怪物杀招。反而成为了MHX中最适合新玩家上手的狩猎风格。

■被称为“四天王”的四大封面怪

“4”可以说是本作游戏内容的核心关键词，除了4种狩猎风格之外，本作有4个据点村庄，分别是原创的云羊村、来自MHP的可可特村、MHP2的口袋村和MHP3的结云村，而在这些场景中还能看到来自3G和4代的NPC。怪物方面MHX也是破天荒的推出了4只风格各异，被称为“四天王”的封面怪：性格凶暴、攻击方式大开大合，拥有可以燃烧的巨剑状尾巴的兽龙种“斩龙”；妖艳魅惑，动作敏捷而柔软，能够操作气泡捕缚敌人的海龙种“泡狐龙”；诡诈狡黠，能够全身积蓄电流并将之释放的飞龙种“电龙”；如同高山一般气势威严，浑身覆盖冰雪的牙兽种“巨兽”。四大封面怪各自的战斗BGM《灼热の刃～ディノバルド》、《妖艳なる舞～タマミツネ》、《电の反逆者～ライゼクス》和《不动の山神～ガム-ト》也是风格各异，对怪物的特色与战斗的氛围起到了很好的衬托。

除此之外本作还新增了绿色的狗龙王“跳狗龙”与具有睡眠和混乱两种异常特性的鸟龙种“夜鸟”。而集会上位最终BOSS骸龙也是极富创意地设计了二段形态，玩家在集会下位最终任务会击退第一形态，在集会上位的最终任务才有机会和第二形态决战。而以死去的怪物的骸骨作为防护具，本体其实只是一只巨大章鱼的怪物设计，也让很多老玩家眼前一亮。

TIPS：泡狐龙因为其充满魅惑和妖艳的外表而被戏称为“四天王”中的红一点，但正如我们所知道的，越漂亮越妖艳的泡狐龙基本都是雄性（远目）。另外本作打通村任务之后由猫小姐演唱片尾曲《トラベルナ》，一改以往传统大走卖萌风格，洗脑了一大批玩家。



■挑战与回报兼备的“二名”怪物讨伐任务

在高难度任务的设计上，MHX取消了MH4G争议颇大的“极限状态”，以“狩猛化”形态和部分怪物的“二名”特殊个体取而代之。相比浑身弹刀且不吃异常的极限状态，狩猛化只是单纯提高了怪物的攻击和血量，且不会陷入疲劳状态，总体来说还是温和多了。而本作登场的十二只怪物具有特殊的“二名”个体，如“黑炎王”雄火龙、“金雷公”雷狼龙等，外形和招式都和原种有明显不同（黑炎王的核弹、荒钩爪的掀地板招式等相信每个打过的玩家都会印象深刻），几乎可以当成新怪。完成“二名”怪物讨伐任务可以获得特殊的素材，用来打造并升级酷炫强力的独特“二名”武器及防具，相比MH4和MH4G里无限刷公会任务拼脸，像这样延长玩家游戏时间的方式显然更容易为玩家所接受。同时为了进一步增加本作狩猎的趣味性，还加入了“猎喵”系统，玩家在MHX中不仅可以扮演猎人，也可以操作随从猫，以“猎喵”身分亲自上阵狩猎，猎喵的操作和相关系统和猎人有很大不同，不过由于数据调整不足，本作的猎喵模式并不能说是非常完善。

TIPS：“二名”怪物的讨伐任务有一个独立的体系，每种“二名”怪物有10个级别，每级任务都有特定的地形、目标和限制条件，完成任务后可以获得对应级别的奖励票（用来升级二名武器和防具）。相比MH4G公会任务的随机地形和掉落，MHX的“二名”怪物讨伐显然更受猎人们的认可。

从初代MH到MH4G，除了苍火龙之外（因为本作没有亚种加入）的全部封面怪物以及绝大多数经典怪物均在本作齐聚一堂，因此本作可以看作对于历代“《怪物猎人》系列”作品内容融汇贯通的一款嘉年华式作品，狩技和狩猎模式系统虽然有些平衡性的问题，不过总体来说还是比较成功的。当然因为新怪种类不多，加之新地图一共也只有“古代林”一张，本作作为一款非强化版作品也是难脱“旧素材沿用”、“换汤不换药”等帽子，而本作的剧情要素也是历代最为薄弱，甚至怪物强化的“狩猛”状态都完全没有剧情说明解释其由来，也招致了一部分比较重视剧情和世界观设定的玩家的批评。不过尽管如此，MHX还是最终获得了430万的累积销量，成为了“《怪物猎人》系列”中销量第二高的作品。



怪物猎人××

モンスタ-ハンタ-××

发售日：2017年3月18日
累计销量：180万

应该说该来的总是会来，每一作《怪物猎人》系列”作品的强化版总是跑不掉的，不过对于《怪物猎人×》来说，强化版的标题并不是《怪物猎人×G》，而是多了一个×的《怪物猎人××》这点倒是颇让人有些意外。《怪物猎人×》以“4”作为关键词，而《怪物猎人××》则以“6”作为关键词，在前作4种狩猎风格和4种封面怪的基础上增加2种新的狩猎风格“勇气风格”与“炼金风格”，两种新的封面怪“天彗龙”和“‘鏖魔’角龙”，可以说是本作的最大注目点。勇气风格需要猎人使用“纳刀回避”和“纳刀取消攻击”积累勇气槽，勇气槽满后进入“勇气状态”，各种武器的性能都会得到大幅度提升。而炼金风格更强调对于队友的支援，可以和强袭风格一样装备3个狩技槽，使用炼金桶生产各种辅助道具的新奇战斗方法为猎人们的狩猎带来了不一样的娱乐效果。同时4种旧风格也进行了平衡性调整，各类武器也增加了新的狩技，还新增了可以强化全队的“SP狩技”系统。

地图方面，MHXX除了加入了全新的地图“遗群岭”之外，还引入了MH2时代的“密林”、“沙漠”与讨伐老山龙的“砦”等旧地图，“二名”特殊怪物在MHX中12种的基础上又新增了6种“鏖魔”角龙、“铠裂”镰蟹、“胧隐”夜鸟、“天眼”泡狐龙、“青电主”电龙与“银岭”巨兽，每一种“二名”怪物的级别上限从MHX的最高10级提升到了15级(G5)，打通G5之后还可以挑战该怪物的最强形态“超特殊许可讨伐”，其强大的攻防能力即使是对于四人组队的玩家来说都极具挑战性，不过因为其战斗机制并不像MH4G的极限状态怪物那么不合理，因此无论是水平一般的玩家组队还是高手SOLO都能享受到挑战强敌的乐趣。

而在MHX中未出场的冰牙龙、土砂龙、影蜘蛛等旧怪的加入也让本作成为了“《怪物猎人》系列”历代地图最多，出场怪物（原种）种类最多的一作。本作两大封面怪天彗龙和“鏖魔”角龙以魄力十足的攻击方式和超热血的战斗BGM得到了猎人们一致好评，而集会所G级最终BOSS“阎螳螂”简直可以说脑洞大开的产物，这只盘踞在沙漠中的上古废墟旧砦迹的怪物在发售前宣传影像里看起来如同一台钢铁巨像的BOSS，但其本体不过是一只体型不大的甲虫种怪物，但是它可以利用吐出的丝线操控各种废弃的兵器和部件组装成钢铁巨像来保护自己及战斗，可以说是“《怪物猎人》系列”历代最具想象力的怪物也不为过。

TIPS
· 阎螳螂因为甲虫形态时会利用丝线操控一只巨大车轮攻击猎人，因此也被玩家们戏称为“高达”或是“金轮法王”。



■销量大跳水带来的思考

该说不知道是不是因为无论是Capcom还是玩家这么多年来都已经习惯系列的高销量，因此当看到MHXX首周销量仅有84万，也是自MH3G以来首次首周销量未过百万，每个对“《怪物猎人》系列”有所了解的玩家或许都会大跌眼镜。迄今为止，MHXX累计销量也不过180万，几乎成为了历代掌机版“《怪物猎人》系列”作品累计销量最低的一作。虽然Capcom于2017年8月在任天堂新主机NS上发售了本作的HD版，但是反响平平，并没有增加太多的销量。

其实平心而论，MHXX的完成度并不输于任何系列中任何一部强化版作品，但毕竟从MH3G到MHXX，Capcom已经连续在3DS上推出了五部画面引擎相似，基本玩法上也没有发生明显改变的“《怪物猎人》系列”作品，而MHX和MHXX这两作本身也存在旧素材过度利用的问题，这次销量大跳水或许正是玩家们厌倦情绪的集中爆发表现，玩家们所需要的，或许并不只是一个两个新武器或是新狩技，而是一个新的“世界”。

文 Kissingrose 美编 雷普利

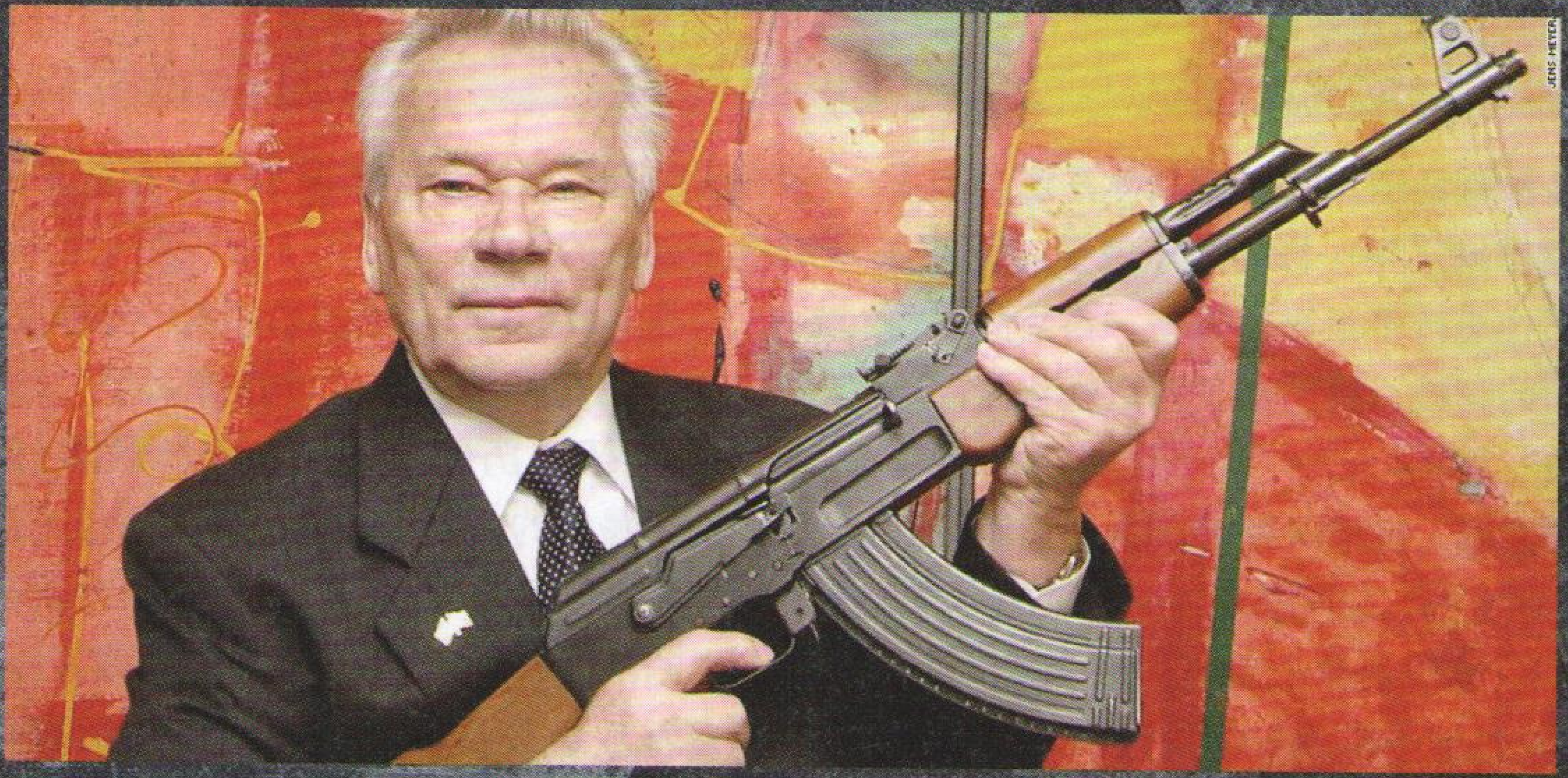
“游戏兵工厂”是UCG的一个新栏目，每一期我们都将挑选出一种武器，对它在一些知名游戏作品中的表现进行介绍。很荣幸能够为这个新的专栏出一份力，不过在接到这个任务时，我也还是想了很久，究竟从哪种武器开始起这个头呢？突然有一天灵光一闪：何不就从大家最熟悉的开始呢？因此，这第一回的主角，就是大家的老熟人——AK-47突击步枪。

枪王之王 AK-47

“AK-47及其衍生品是苏军轻武器的中流砥柱。它的可靠、耐用及精准赢得了它‘有史以来最好的突击步枪’的良好口碑。”——《辐射战术版 钢铁兄弟会》中对AK-47的描述

AK-47简介

说到AK-47，可谓是无人不知无人不晓，这种于1949年就开始服役的武器，直到今天还在世界各地活跃着。AK-47是前苏联枪械设计大师米哈伊尔·卡拉什尼科夫的传奇之作，AK两个字母是俄文“Автомат Калашникова”的缩写，意思是“卡拉什尼科夫的自动枪”。由卡拉什尼科夫设计的整个AK枪族阵容庞大，突击步枪、短突击步枪、通用机枪、半自动步枪应有尽有，而作为整个家族的带头大哥，AK-47无论从名气还是普及程度上都远超家族中其他任何一个成员。



◀卡拉什尼科夫和他的AK-47。

卡拉什尼科夫的AK枪族在全世界的总产量大概超过了1亿支，其中光AK-47就有约7500万支，这样前无古人后无来者的产量，别说其他的什么步枪，就算是AK的娘家伊兹马什公司（现在叫卡拉什尼科夫公司）也无法重现辉煌。当然，这么大的数量并不都是前苏联或是俄罗斯生产的，AK-47另一个最大的生产国是我国，56式冲锋枪和原版AK-47一样出口到世界各地。你能在好莱坞大片和各种美剧里看到的AK-47步枪，实际上大部分是56式，而非AK。卡拉什尼科夫本人曾经说过，中国把AK-47带到全世界，却没交一分钱专利费——这得怪他们自己，当初AK-47的技术虽然不能说是完全白送，但确实没收专利费；实际上当时苏联老大哥也根本没有专利的意识，就当支援同一阵营的小兄弟了。

有关口径的小知识

之所以AK-47能有这么可怕的产量，主要是因为它结构简单，工艺上也不那么复杂，非常适合大批量生产；加上世界各地对这种武器的需求不断，所以一不小心就造了这么多出来。有枪就得有弹，所以AK-47使用的7.62×39毫米M43型枪弹也跟着销往世界各地，二战后各种局部战争及地区武装冲突中已不知消耗了多少这种弹药了。话说这个7.62×39，前面的数字好理解，后面的39是个什么？这里我稍微介绍一下相关的知识。前面的数字7.62是指这种弹药的口径，但实际上，7.62这个数字并非是弹头的直径，而是枪管内膛线的直径。线膛枪的枪膛内都有膛线，各种不同的枪，其膛线的形状数量也不同，都是根据需要来设计。膛线可以看做枪膛里的一条条轨道，这些轨道是凸起的，凸起的部分叫做阳线，英文中称之为“Land”，而相对“凹进去”的部分叫做阴线，英文是“Groove”。子弹的口径目前有两种分法，一种是阳线口径，即阳线凸起部位顶点构成的圆形截面的直径；另一种就是阴线口径，即凹进去的部位最低点构成的圆形截面的直径。至于某种枪弹的口径是用阳线口径还是阴线口径，那就只有具体量过才能知道了，毕竟这也没有什么国际通用的标准，厂家命名的时候大概也是看心情，阳线或是阴线，看哪个顺眼用哪个。

AK-47的M43型弹药这个7.62毫米的口径是阳线口径，实际上弹头的直径是7.92毫米，比阳线口径略大一点，这样才能保证射击时不会有火药燃气泄露；而子弹的弹头从枪膛射出后，表面就会被坚硬的膛线划出一条条“沟”，这就是所谓的“Rifling Mark”，即“膛线痕”——相信喜欢《逆转裁判》系列”的玩家们肯定很熟悉这个词。那么7.62后面的39代表的又是什么呢？很简单，是弹壳的长度。现代的军用步枪弹基本都是短弹壳的中间型威力弹，不像过去动不动就用长弹壳的全威力弹。

尽管在一战时期就有了美制勃朗宁M1918 BAR、法制M1915“绍沙”轻机枪及俄制M1916费德洛夫自动枪等多种与今天的突击步枪功能或理念上类似的武器，但当时的步枪弹要么口径比较大，要么就拥有将近6厘米长的弹壳，要么两者兼备。虽然弹壳越粗越长就意味着能装更多的火药，能使子弹出膛时的动能更大、飞得更远，但射击时后座力也相应变大了。由于当年的理念就是用手拉的栓动步枪在1000米左右的距离一发一发打，所以这样巨大的后座力还算能接受；但全自动射击的武器普及之后就不行了，巨大后座力带来枪口的剧烈上跳，没人能控制得住。这要是在需要全自动射击进行火力压制的时候可就完了，枪口跳着跳着就指向天空，还怎么压制敌人啊。因此后来各个国家觉得干脆把子弹的弹壳改短一点拉倒，这样威力减少得不多，后座力也好控制。所以在二战之后，我们基本上只能在狙击步枪上和民间玩家那里看到各种使用加长弹壳的弹药了。

AK-47的缺点

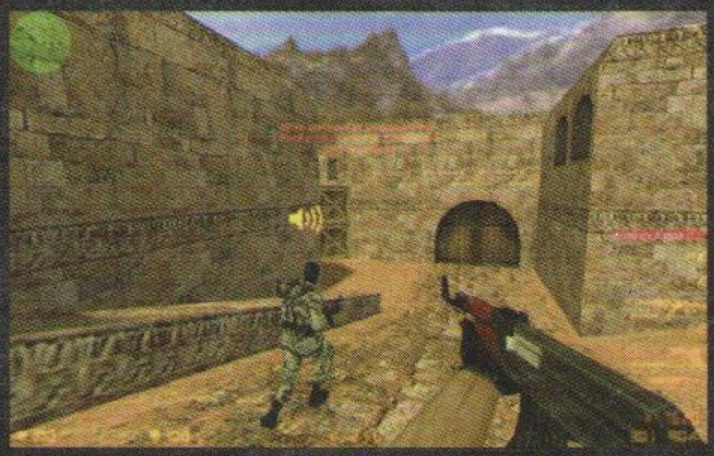
AK-47虽然非常结实耐用，但缺点还是有的：首先，这种武器精度其实比较一般，由于结构的关系，AK在射击的时候枪机部件会直接撞击到机匣，造成枪身产生比较大的震动，全自动射击时情况更严重，这对命中率的影响是相当大的；就算是半自动模式下进行单发射击，基本上到200米左右命中精度就开始下降了。其次，AK-47的设计开始于1946年，定型于1947年，因此早已显得过时，虽然有不少现代化改装，但毕竟治标不治本。目前还在使用AK-47的除了一些雇佣兵组织和安保公司外，基本都是一些小国，没有更新换代的需要，或是根本没钱换新枪，很可能就这么一直用到AK-47的百年寿辰。

AK-47与游戏

据不完全统计，AK-47及其改进型号（不包括AK-74等继任型号）至今总共在超过110个游戏中出现过，其中数量最多的是各种主视角射击游戏，如《BF》、《COD》等大家耳熟能详的知名系列；其次是一些第三人称视角的动作射击类游戏，例如《马克斯·佩恩》、《神秘海域》等；另外还有一些策略类游戏，包括前面提到的《辐射战术版》，以及《铁血联盟》等军事题材策略游戏。作为一代名枪，自然会有许多没法摸到真家伙的玩家希望能在游戏里一睹AK-47的风采，那么很显然，能够让玩家操作瞄准的各种射击游戏能够最直观地体现步枪的性能。因此，我们介绍AK-47在游戏中的表现时，也主要从这类游戏中挑选比较具有代表性的作品。

反恐精英
Counter-Strike

首先要提到的对于不少老玩家，尤其是经常玩PC游戏的老玩家来说，看到AK-47之后最先能想到的一个游戏——《Counter-Strike》（反恐精英）。



▲1.X版本时代《反恐精英》中的AK-47

《反恐精英》（以下简称CS）最早只是《半条命》的一个MOD，后来MOD的两位作者被招安之后，CS就以独立运行游戏的身分正式发表。在本世纪初，正是CS当红的时候，网吧里除了各种网游，见得最多的就是它了。当年人们在通过网站、杂志交流和学习各种经验，甚至还有专门的《CS对战秘籍》、《CS对战天书》等书籍出版，洋洋洒洒几十页，也不知道写得靠不靠谱。

AK-47在CS中是一种明星枪，不仅因为它在现实世界中的名气，更是因为游戏中的AK威力巨大，而且特别便宜，基本上只要赢上一回合就能攒够钱买上一把。然而从左边的游戏图片很容易看出来，CS中的AK-47建模完全是错的，玩家使用它换弹上膛的动作也是错的，而且就连名字也改成了CV-47，不知是不是要为了避免侵权。总之，这些问题直到《反恐精英 全球攻势》里才差不多得到了解决。另外有一点，在很长的一段时间里，第三人称观看警匪两方手持AK射击时，他们的持枪姿势也不同：悍匪们一个个拿着AK只会腰射，而警方则训练有素，都是抵肩射击。

既然外型大部分时间不够还原，那么性能上如何呢？AK的优点前面也说了，威力大，这与它口径有关；便宜这方面，也和实际情况吻合。而缺点的话，AK的枪口上跳很严重，虽然比实际情况要夸大一些，但AK的精度问题确实是存在的；另外一个就是射速，现实中AK-47的理论射速只有每分钟600发，而游戏里它的对手枪M4A1在现实中的理论射速则是每分钟700发，每秒钟能多打出一两发子弹，这无论是在现实中还是在游戏里可都是非常要命的。所以综上所述，游戏对AK-47性能上的还原做得还算不错。

面对AK这样物美价廉的好东西，所有的玩家自然都对它青睐有加，所以，人们研究出各种方法来扬长避短，尽可能发挥AK的最大威力。我到目前还有印象的，是那时候讨论最多的两种技巧，一种叫"压枪"，另一种叫"AK拔刀术"。压枪很好理解，就是射击的同时将准星往下压，从而抑制上跳，这是针对近距离遭遇时全自动射击的情况下使用的。而对于中远距离的短点射，就要用到"AK拔刀术"：所谓"拔刀术"，是指在打出头三发子弹，准星开始扩大以后，立刻将武器切换成匕首，然后再立刻切回AK，此时准星就会直接恢复初始状态。这大概是利用切换武器来取消准星恢复的动画，碰巧只有换到匕首时才会触发，所以才有了"拔刀术"这么玄乎的名字；但是这种技巧是真的将准星恢复，还是仅仅取消一个动画，就不得而知了。从我个人的体验来说，使用"拔刀术"后与没使用时相比似乎并没有什么明显差别，觉得打得更准有可能只是一种心理作用。

AK-47在《反恐精英》中的总体评价

还原程度★☆☆☆☆
威力表现★★★★☆
入手速度★★★★★
综合得分★★★☆☆

潜龙谍影3 食蛇者
Metal Gear Solid 3:Snake Eater



▲《潜龙谍影3》中AK-47的建模更加精细、准确。

《MGS3》相信大家都不会陌生，小岛秀夫正是从这部作品开始讲述Big Boss的故事。整部游戏都是发生在前苏联境内，苏军也自然而然地成为了玩家们的敌人。游戏剧情所发生的1964年，也是AK-47步枪最早扬名立万的时期，美国人在越南的战场上第一次见识到这种来自铁幕另一面阵营的武器，潮湿的丛林和AK-47的强大火力让拿着又长又重还只能单发射击的M14的美国大兵们叫苦不迭，而后M14就被新型的M16步枪所取代。作为那个年代最有名的两种新式武器，AK-47和M16都出现在了《MGS3》里，只不过我一直搞不懂，为什么Big Boss能在苏联境内捡到一支XM16E1呢？

说回AK-47，《MGS3》中的AK-47建模比起当时的CS来要细致多了，尽管当时《反恐精英》最新作《起源》已经发售，但游戏中AK的建模依然延续了以往作品中的错误，仅仅是贴图的质量上去了，换汤不换药；而"《潜龙谍影》系列"虽然总会在军事方面出点小问题，但武器建模的精致程度还是值得夸奖的。《潜龙谍影3》中的AK-47大概是以第三型AK-47为原型进行建模的，这种AK改进了机匣的制作工艺，因此重量上更轻。然而遗憾的是，游戏中这支AK-47的建模依然有错误，那就是机匣盖上多了两条加强筋。

加强筋实际上要到 AK-47 的改进型号 AKM 上才有，而且 AKM 机匣上的加强筋应该是三条。

在性能表现方面，《MGS3》里的 AK-47 枪口上跳比 CS 里还厉害，如果一直按着开火键不动，枪口真的就往天上走了。至于威力，我特意把游戏找来验证了一下——所幸游戏初期就能拿到这种武器，不用花费太多时间——威力只能说较大，打在要害部位伤害较高；但除爆头外都需要打上好几枪才能干掉一个敌人。不过，《MGS3》中 AK-47 的枪声倒是做得接近真枪那种清脆的感觉，相比之下很多游戏中 AK-47 的枪声显得很"浑厚"，或者还有听上去有点"干涩"的，大概是音效师自己发挥了一下。只可惜在《MGS3》里想感受一下 AK 的枪声实在奢侈，因为敌人的耳朵实在太灵，只要一开枪就是全城戒备，虽说游戏中被发现后的背景音乐十分动听，但被一堆苏联大兵追着满地图跑也不是闹着玩的。

总的来说，《MGS3》中的 AK-47 在敌人手上时给人的印象最深刻，相比之下，它的对手枪 XM16E1 在玩家手里显得更靠谱些，不仅因为 Big Boss 是美军，使用美式装备毫无违和感，更重要的是 XM16E1 在游戏里能装消音器！突突敌人的时候不会被发现，在《MGS》这个躲猫猫系列里的重要性自然不言而喻。


▲AKM与AK-47对比，上方为AKM，下方为AK-47。

AK-47在《潜龙谍影3》中的总体评价

还原程度 ★★★★☆
威力表现 ★★★☆☆
入手速度 ★★★★★
综合得分 ★★★★☆

COD 现代战争2

Call of Duty: Modern Warfare 2

其实 AK-47 在《COD 现代战争 2》剧情中也不算太出彩，因为玩家扮演的几名角色手里始终都有趁手的武器，总觉得犯不着特意去抢敌人手里老旧的 AK 步枪，一把 ACR 可以从头无脑突突到游戏结束。然而，到了多人对战里，只要听到 AK 那很有特点的声音，就意味着要加倍小心了。这是因为，在《COD 现代战争 2》多人模式中，AK-47 是最后一种可解锁的武器，解锁等级需要 70 级——这是多人对战中最高的等级，所以能够拿到这支步枪的玩家已经算得上是身经百战，各种套路显然驾轻就熟。而 AK 在这个游戏里的强悍也不是浪得虚名：首先，AK-47 的威力处于第一梯队，与使用 7.62×51 毫米口径 T65 弹药的 SCAR-H、FAL 势均力敌；其次，游戏中这支 AK-47 的射速竟然提升了。我后来查了一下资料，游戏中的射速是每分钟 705 发，比真家伙足足多了 105 发！即使面对 F2000、ACR 等以射速高著称的步枪也丝毫不落下风。虽然游戏中为了平衡性的考虑，把 AK 的枪口上跳做得比较大，但是得益于多人模式可以自定义枪支的优越特性，多种配件组合使用，完全可以把上跳给控制住。难怪要把 AK 放在最后解锁，一方面防止别的枪没人用，另一方面大概也是作为对玩家努力升级后的一种奖励吧。

近年来，"《COD》系列"有多部作品走的是近未来路线，"年迈"的 AK 似乎也没了用武之地，不过制作组显然了解玩家们的心思，把 AK 改改造型换个名字继续放进游戏里，反正大家只要看到那个外形就心知肚明了。即便是换了身马甲，AK-47 依然能够和那些更加科幻的武器一争高下，比如最近的两部作品《COD 黑色行动III》和《COD 无限战争》里出现的 KN-44 和 Volk，虽说都有点旧模组换个样子拿来改改又塞进游戏凑数的嫌疑，但好歹满足了 AK 爱好者的愿望，加上这两种武器在对战模式里也是"大杀器"，相信玩家们也不会有太多意见。

AK-47在《COD现代战争2》中的总体评价

还原程度 ★★★☆☆
威力表现 ★★★★★
入手速度 ★★☆☆☆
综合得分 ★★★☆☆



对于 AK-47 这种在游戏界叱咤风云几十年的武器，想必每个玩家都或多或少对它有点感情，只是限于篇幅和内容，没法照顾到所有玩家的口味。此外，文中各种资料数据大多来自于国内外各种网站和本人的记忆，如有偏差，望各位读者谅解，并欢迎指正。我们下期再见！

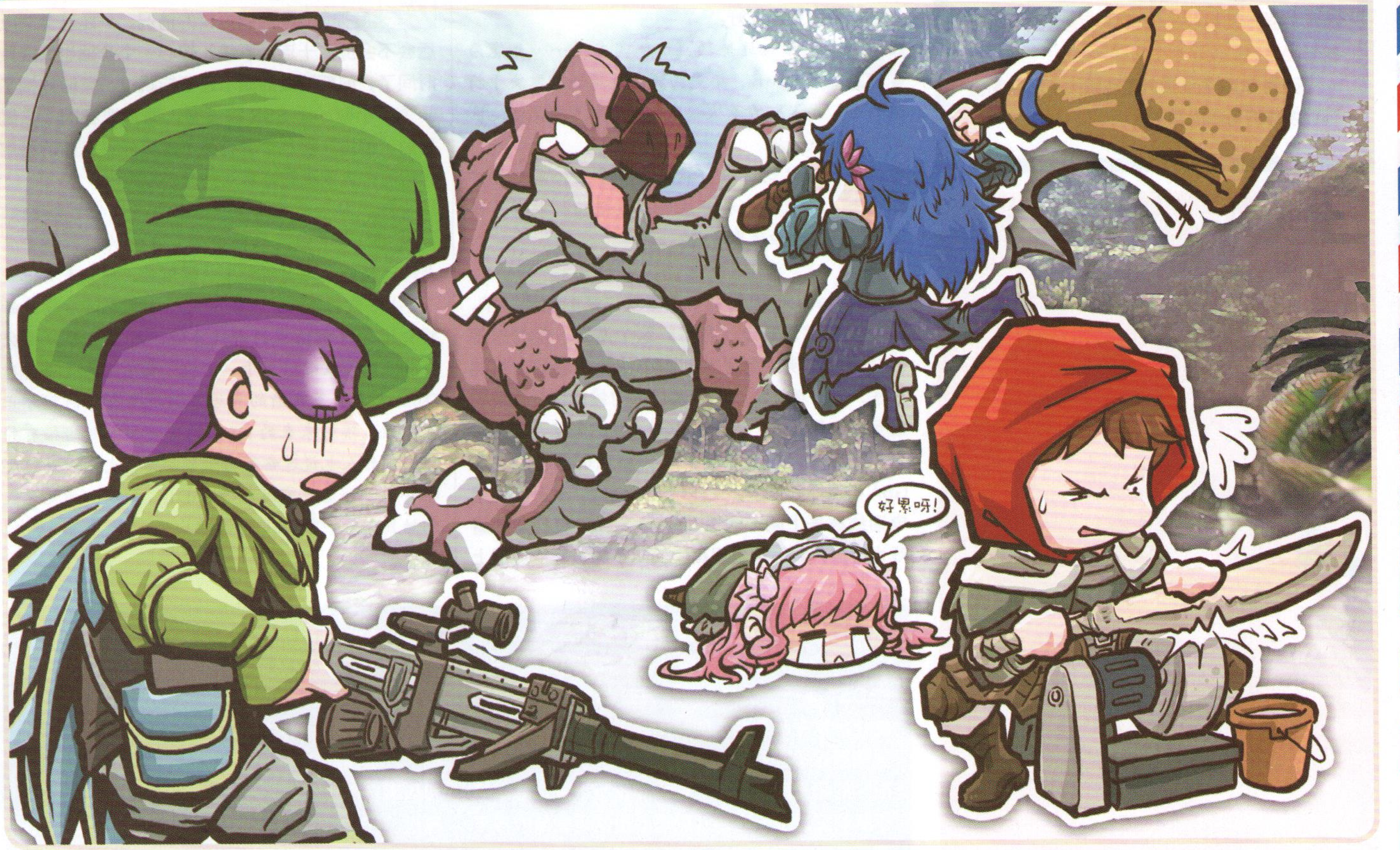
UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



★新年的 UCG 继续进化 ing! 本期新增栏目：游戏兵工厂，这是一个介绍游戏中军事知识的新栏目，第 1 期的内容是介绍枪王之王—— AK-47。欢迎各位军武达人踊跃投稿！另外“前线狙击”等栏目也小有改动。

★应广大读者要求，从本期开始，我们会按照任天堂官方翻译，在正式场合将“马里奥”译为“马力欧”，此外马里奥游戏中的相关角色名都会根据官方改动。部分角色名国内传统叫法和官方翻译有很大出入，具体请参见本期“读编往来”中收录的对比。

★停办 4 年的天下聚会在 2018 年重启，第一站落地武汉。1 月 6 日，数十位玩家与 UCG 小编纱迦相聚武汉，到场的还有众多嘉宾。武汉站只是一个开头，2018 年 UCG 会举办更多场天下聚会，说不定马上就会来到你所在的城市哦！请大家密切关注 UCG 官博和微信。

★下期是 UCG 在 2018 年春节前的最后一期杂志，也就是春节合刊。除了传统的年鉴、盘点、魔鬼大辞典等项目外，岁月拼盘怀旧别册第 2 辑也会推出，另外还有很多精彩内容，这里就不一一尽录了。限于时间，《怪物猎人 世界》不可能出现攻略，但我们会尽量为大家呈现一些不一样的东西。

Email 永叟の princess：诸位小编好，首先我想问一个问题，由于最近我的 Xbox One X 到货，我想买一个显示器放在宿舍里和舍友一起玩，有没有什么性价比高的能推荐一下（我给他们安利了很多 UCG 的书，四个人一本《游戏机实用技术》、一本《黑魂设定集》、一本《游戏 · 人》，一本《PS 专门志》）。另外想问八老师，新版本的《FF14》我在开荒新副本的时候有时候会锁视角和准心偏移，不知道是什么问题，望解答。

哪尼：既然是 Xbox One X，那么不买个 4K 显示器怎么对得起它出众的性能呢？我个人觉得戴尔的 U2718Q 是蛮不错的选择，还支持 HDR（虽然只是半吊子的水平），但各方面看来都比较均衡，可以参考一下。

八重樱：你说的在《FF14》中遇到锁视角的情况，应该是指锁定了角色吧（以目标敌人为中心转动视角）？手柄的话是按下左摇杆锁定 / 解除锁定，键鼠的话一般不会出现这个问题。至于准心偏移这个我不太明白你想表达的意思，《FF14》是一款 RPG，不存在准心这个设定呀。

编辑部游戏风向标

九张羊皮纸 | 3 人

六等星 余烬 北山栈

这些学生体育课肯定都是满分吧（除了游泳）？

——六等星发现近战攻击的效率比初期的魔法厉害不少。

小小合金 | 3 人

马修 三日月 三味线

每天都关注主机版的修正补丁是否出来，目前已经足足关注了半个月了。

——因为 BUG 无法进入某隐藏关卡又完美强迫症发作的马修抱怨道。

Email Faxi-fox： VGtime 这两天做了一期电台节目，讨论的话题是“是否会让孩子玩游戏”。我觉得这个话题可以再扩展一下，就是二次元这些文化（包括动漫、COS 之类），是否都允许孩子接触。我自己也是将要组成家庭的人了，想到以后孩子的教育问题多少也是有点发愁的。虽然我不介意他 / 她从小就开始玩游戏看动漫（毕竟我也差不多是这么长大的），但又担心文字类书籍读的太少，中文修养不足。总之就是相当纠结，只能走一步算一步了。

稀饭：对于我这个暂时还没有成家的人来说，我是不太倾向于在这方面给看法的，毕竟我自己怎么想是一回事，真到做了的时候可能又是另一回事。所以如果硬要说一个看法，那就是儿童成长时，最好先多接触事物，父母可以根据他们的兴趣爱好发展，再来提供进一步的内容，而不是预设某一个前提，然后进行灌输。换位思考一下，如果你身处自己孩子的位置，哪怕知道父母是为自己好，但强行去让自己不接触或不了解某些事物，其实并不特别能让人接受。所以个人的意见是，最好按照作品内容适合的年龄阶段来去一步步给他们接触，然后再按照孩子的意愿去给他们深入了解的机会。这里说的也并不仅仅是指游戏或是动漫二次元，而是生活当中能够接触到的方方面面的东西，人生是很丰富的，我们其实在把自己喜欢的东西灌输给下一代的时候，也应该让他们更多地去了解一些我们并不了解的东西，在陪他们开拓见识的时候，其实我们也就随之开拓了自己的视野，这种一家人一起去成长的感觉，可能会比单独的教育更有意义。

八重樱：基本赞同稀饭的观点，多提供一些东西给他们，他们会自己做出选择。如果就是喜欢二次元文化也无不可，毕竟我们自己也是身处这个圈子的，“去糟粕取精华”的引领作用还是能发挥出一些的吧。不过像很多“氪金才能变强”的手游还是尽量避免接触了吧 orz。

Email sunxinliang1993： 各位小编大家好，我是一个来自内蒙古包头市的玩家。从中学时代就开始接触 UCG 杂志，也是这本杂志将我带到了主机游戏的殿堂之中。如今的我已不再是那个只会看着 UCG 杂志流流口水的学生，踏入职场的我终于实现了游戏上的两大梦想：第一，买一台主机和很多自己喜欢的游戏；第二，订阅全年的 UCG 杂志。作为一个内蒙人，在网购，例如杂志的购买上常会碰到这样的提醒“偏远地区不包邮”，比如我除了已订阅的 UCG 杂志还想购入你们出品的《游戏·人》《playstation 专门志》这些姊妹期刊，但是一本 10 元至 18 元的运费让我不得不掉线。我知道，可能很多时候大家认为我们这里是以马匹作为主要交通工具的，我想说事实上并不是这样，在我们这里马是很金贵的，要知道驯服一匹马又累又危险，因此我们平常是舍不得骑马的，一般都坐牛车。好吧开个玩笑，希望贵刊能在物流上对西北地区的玩家更加友好。

宇宙人：关于偏远地区，这个实在是……无能为力啊 orz，毕竟物流的费用还是取决于物流公司，我们也力不从心。所以真心希望偏远地区的读者多多包涵。

余烬：虽然这样说可能不太负责任，不过你可以试试安利身边的朋友跟你一起买，那不是能一起分担运费了吗？

Email 杀生丸： 最喜欢“怀旧别册”了，虽然没玩过《名将》这个游戏，但看过游戏介绍后仿佛回到了儿时和小伙伴一起打街机的日子，十分地怀念。不知道什么时候能介绍我玩的最多的 MD 游戏。当年高中时才买的电脑，目的是可以在家看高中老师的 PPT，所以配置很差，连 GBA 模拟器都很卡，只能玩 MD 游戏。一开始是用电话线拨号上网，网速 5K/s，下载只有几兆的游戏也要很久。后来发现高中的电子阅览室能免费上网就在学校里下载游戏，当时还没有 U 盘，只能用 1.44 兆的 A 盘装，一张盘还不够，要用文件分割机把游戏分成好几个文件分别装盘，回到家里再组合起来。所以说起 MD 游戏我可以说基本上所有中文汉化的 MD 游戏都玩过，从《梦幻模拟战》到《幽幽白书》，从《光明力量》到《火枪英雄》，从《太空战士》到《水浒传》，众多经典游戏源源不断地复制到我的电脑里，伴随我度过了一个又一个的休息日，无论是双休日也好，寒暑假也罢，我都玩得不宜乐乎。所以想看看 MD 游戏的介绍，不知道什么时候才能看到呢？

水无月：MD 上有着数量众多的经典游戏，而且许多游戏在国内老玩家中也有着非常高的人气，我们怀旧别册当然不会忽视这一点啦，时机成熟的话肯定会有专题特企和大家一道回顾的～

Email Sam Break： 来信主要是想问问《异度神剑 2》后续更新的情况。一是这游戏以后会不会加入十连抽系统？核心一个个抽也太浪费时间了，前期阶段的演示还不能跳过，有时候抽了一个多小时一个 SSR 都没有，简直抓狂啊。二是以后“伊拉”那几个异刃能不能变成莱克斯的可用异刃呢？人家真的好喜欢弁天小姐姐啊！

水无月：抽卡前期演示三连闪的确让人无比烦躁，这点我也感同身受，目前的最新补丁只是给浮动的小地图增加了一级缩放，还没有其他关于 UI 方面的修改，不过开发组之前说过后续更新将会继续优化玩家的游戏体验，希望这部分也会有相应的修改吧。至于“伊拉”相关角色是否会在 DLC 里成为莱克斯的异刃目前还没有任何官方正式情报，不过未来的 DLC 的确会加入新的稀有异刃，制作人也说过略带暗示性的话，大意就是“那些异刃”今后也有可能会在 DLC 加入，那就让我们姑且期待一下 DLC 早日推出吧。

Email 地表最强行走兵器： 最近感觉有点音乐荒，就又翻出来了《尼尔 自动人形》的 OST 来听。突然察觉，真正的游戏配乐是能够让玩家在听到曲子的瞬间脑内就开始重放游戏里使用这段配乐的场景与战斗的，《尼尔 自动人形》的配乐就是如此。整张专辑听下来，基本等于脑内又过了一遍游戏剧情。虽然可能从内容丰富度来说《尼尔 自动人形》比不过去年的《塞尔达传说 荒野之息》、《超级马力欧 奥德赛》之流，但它仍是我的 2017 年度游戏，没有之一。可惜的是本作国内没引进，或许能寄希望于上海的 SE CAFE 搞主题活动，但感觉这游戏的热度也有些下降了……

宇宙人：冈部启一和他的个人公司 MONACA 旗下都是一些实力顶尖的音乐制作人，深挖一下你会发现很多角落都能见到他们的身影的。比如至今都还在为“《偶像大师》系列”的各个企划制作音乐。

八重樱：单机游戏不像网游手游那样不断持续推出新内容的延续生命，所以热度下降也是理所当然的。其实《尼尔 自动人形》在前年底到去年初能火成这样已经很出色啦。

Email 妖精故事书： 眼看着 PS4 版的《最终幻想 纷争 NT》就要发售了，测试版我也有在玩，在此给小编们提一个小请求。我是个 90 后玩家，第一次接触游戏机就已经是 PSP 时期了，早期那些《FF》作品基本没碰过，对角色和故事自然也不大了解。《最终幻想 纷争 NT》算是“《FF》系列”大乱斗性质的游戏，希望小编们在游戏发售时能做个小特企，介绍一下历代《FF》的剧情以及游戏中登场的角色。有趣的话，我也许会忍住对简陋画面的不适找个模拟器打通了呢。

余烬：其实在之前“前线狙击”对于《异说最终幻想 NT》的报道中，就有大体介绍了下各个角色情况。至于说特企，如果真要写的话也不会直接地谈剧情和角色，可能会从角色的武器，或者彩蛋等的角度来入手。说是这么说，但春节前事情太多，能不能动笔还是个问题……

八重樱：《FF14》零式副本每周的 CD 清不掉，什么心情都没有！

余烬：总之，还是期待一下之后“锤头鲨情报站”的内容吧！

Email 三途川：《怪物猎人 世界》就快要发售了，编辑部的各位新老猎人们恐怕都已跃跃欲试了吧？这次《MHW》玩家们可以自己建工会了。小编们有没有计划组建一个 UCG 工会，把 UCG 的读者和编辑猎人们聚集在一起，有空时可以组团打打本什么的。

三日月：编辑部内也有着为数不少的 MH 爱好者，而这次 MHW 的公会也是非常实用的新功能，当然因为工作关系，小编们届时并不一定每个人都会第一时间接触本作，不过我们也希望能够通过各种方式来增加小编们和读者玩家之间的互动，您提议的建立一个 MHW 的 UCG 公会也是非常不错的建议，对此我们也会认真考虑的。



Email 森见登美：最近不知道是 SE 的保密工作越来越差，还是他们故意而为之，《FF7RE》和《王国之心 3》都泄露出了不少内部情报。虽然也不能完全保证这些都是真的，但有些信息看起来确实非常可靠。比如那篇《FF7》的泄密采访中，被采访人提到野村哲也办公桌上摆着一个蝙蝠侠的模型，如果这篇访谈是虚构的，这种细节完全没有提及的必要吧？《王国之心 3》那几张泄密图就更不像假的了，连开发数据都写在上面了。我倒是情愿相信这是 SE 故意泄漏出来的情报，毕竟这两部作品都公布蛮长时间的了，最近又没什么发布新情报的机会，大概是怕被玩家骂吧，就故意找个这么个契机泄露一点填一填粉丝们的胃口。反正《FF7RE》今年肯定是玩不到的，《KH3》恐怕也是年底才能见到了……

余烬：《KH3》的那几张泄密图确实很真，但也不能全信，毕竟不是官方消息，即使是真的也不排除后期修改的可能性。至于《FF7R》所谓的泄露情报，编辑部的小编们也看了，并进行了激烈的讨论。说实话，2017 年我最大的遗憾之一就是没有得知一丁点《FF7R》的官方消息（除了放出几张宣传海报），实在是让人担忧游戏的开发进度。至于说本次《FF7R》泄露的情报，我更倾向于真假混合在一起这种观点，也就看个乐呵。期待当然是期待的，但期望越大失望也就越大。鉴于《FF15》的惨痛经历，我还是老老实实玩《FF14》和《异说 最终幻想 NT》。

八重樱：野村爸爸只要不摸鱼就行，作为玩家的我们还是慢慢等吧。

Email 小刀：第一次给 UCG 写信，在这里给你们提个意见，劲作收藏卡能不能像以前光盘一样，把它粘在书上，我都是在邮局一年一年的订，但是有好多次收藏卡都不在了，问邮局的人，他们就说书送到他们那里就不在了，我想收藏卡粘在书上的话，应该能有效避免这个问题！

纱迦：我想说的是，这多半是推诿之词。不过卡粘在书是挺麻烦的一件事情，以前咱们的光盘粘在封三，就有很多读者反应十分不便。如果贸然将光盘撕下来，残留的粘胶有可能粘住第 120 页。因此这么做是不可取的。不过 2018 年劲作收藏卡有可能会改为淘宝店专属赠品，如果这样的话相信就不存在问题了。

Email 超人：新年第一封邮件贡献给了 UCG，也算开了个好头。前阵子连续几天玩游戏太晚休息导致感冒了一周，想起从前的我在暑假可以凌晨四点多起来打游戏，晚上依然可以通宵，真是不得不服老啊！在这里祝各位老编小编身体健康。改版的几个栏目都还不错，说一下我个人的意见和建议，1. 游朝忆日，居然和黄历结合还有宜忌内容，妙啊！吐槽一下画面太暗了。2. 游戏迷因发掘了很多游戏的细节，而且还有一个游戏的很多代的互动内容，很赞。希望这个能再刨根问底一些，把历代的经典创意都罗列一下。3. 游戏进行时，这个栏目把游戏的更新内容罗列出来做了说明，建议顺便把奖杯成就也列出来。

稀饭：其实我自己后来反思了一下，大家说的这个年纪大了熬不住，除了的确有生理原因，其实我们自己日常生活胡乱消耗精力，以及就是因为年轻时这么乱搞，现在才变得没法这么乱搞下去恐怕也是原因之一，所以现在是还债阶段，大家保养身体其实不但是为了健康，也还是为了蓄备好体力，等老了之后可以继续像年轻时那么乱搞！（大误）另外感谢读者大人对于“游朝忆日”栏目的肯定，至于吐槽颜色方面的问题，我们收到的反馈里既有赞成目前这个颜色的，也有觉得偏暗的，这期我们先暂时保持原样，要是下期还有更多读者大人作出反馈，我们就根据大家的意见来去做出修改。

苍穹：根据“游戏迷因”创立时的构想，刨根问底就是栏目的宗旨，让玩家们即使是全成就 / 白金之后，也能在文章中发现不知道的趣味细节。至于选材目前还是以近期发售的作品为主，老游戏方面可以期待《岁月拼盘 怀旧别册》嘛（笑）。

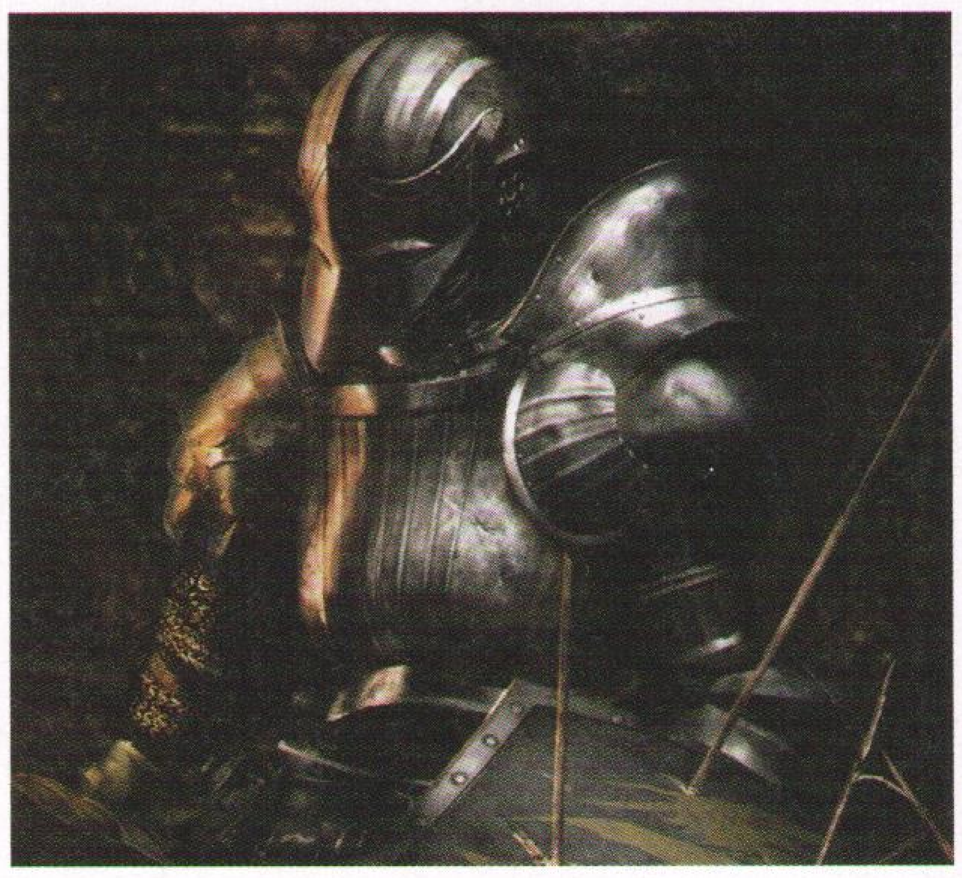
六等星：由于“游戏进行时”栏目是改版来第一次刊登并且都是主打联网要素的多人网络游戏，更新内容杂且官方没有详细的公告。之后本栏目都会加入简要的更新内容列表，例如本期的《火纹之纹章无双》就加入了更新补丁公告。至于成就奖杯方面，一般来说很少有补丁添加这些，一般都收入在 DLC 内容中。当然，如果增加了我们肯定是会提到的。

Email 冲田总子：真是欲加之罪何患无辞哦，莫名其妙又被世界卫生组织扣上了一顶“游戏成瘾是一种心理疾病”的帽子，这下子怕不是又给了家长和老师阻止我们玩游戏的理由。“瘾”这个状态我觉得真的很难界定啊，尤其是像游戏这种基本“无害”的兴趣爱好，我无聊时用来打发一下时间玩个几小时，难道就是瘾吗？相比起游戏，我反倒是觉得麻将瘾才应该被列为心理疾病呢 = =|||||。

北山杉：“成瘾”在医学上其实是有着十分严格的标准，正如你所说，如果不加以区分，那么嗜酒也算“成瘾”、爱打麻将也算“成瘾”，整个世界不就乱套了嘛？所以既然世界卫生组织将游戏成瘾判定为疾病，就肯定有一套相关的区分标准啦，这位同学不用太担心。并且我认为一个一般意义上爱玩游戏的玩家，离“游戏成瘾”还是有很长的一段距离的。至于这是否会成为别人阻止我们玩游戏的理由嘛，小编表示从小到大这种话都听过无数遍了（捂脸），然而最终进入了游戏行业工作，所以练就一副厚脸皮还是很重要的（笑）。

Email 张易雄：最近有新闻说 PS3 版《杀戮地带 2》和《杀戮地带 3》要停止网络服务支持，不能联机对战了。我就想到，UCG 可以加强新闻版块里对即将停服的游戏的报道，顺便可以列出停服后无法获得的奖杯 / 成就，以及这几个奖杯 / 成就的难度和大概需要多少小时才能解锁，对奖杯党和成就饭做一个参考。再比如 1 月份即将关服的《重力异想世界 2 完结篇》，关服对于奖杯解锁基本没有影响，也可以写出来给读者吃个定心丸。

六等星：关于停服游戏的报道的确是一个非常好的建议，我们会考虑加入到本刊杂志中，不过这个内容具体安排在哪一块位置还是需要讨论一下。近期停服的游戏不少，不过大多对于奖杯 / 成就的获得都没有太大影响，本人也准备在 1 月底之前把我的日版《恶魔之魂》给补完了，因为也要停服了（掩面哭）。



2018 年 1 月天下聚会武汉站活动报道

时隔七年，武汉的小伙伴们，我们又再次相聚了！相信昔日的伙伴们，有些已经成家立业、拖家带口了吧？七年时间，想保持那颗对游戏的热爱与初心不容易，但是，只要那个念想还在，就总会回想起当年的那个热爱游戏的少年，不是么？

2018 年复出的第一站我们来到了武汉，UCG 天下聚会联手当年武汉站的组织者吴昊，很荣幸为大家组织这次久违的天下聚会。1 月 6 日下午 2 点在武汉汉口江汉路步行街的聚乐汇轰趴馆，活动正式开始。这次活动依然传承天下聚会的核心精神，为广大玩家提供一个游戏交流、竞技的健康聚会平台，体验更新颖的游戏设备，带来更好的游戏体验。其中八位堂的游戏手柄十分亮眼，以早期八位红白机和超任为原型打造的游戏手柄，一下子就把人带回到了童年的游戏时代，情怀满满；北通的限量版《极品飞车》主题的手柄也深受玩家欢迎，毕竟这是市面上买不到的尖货。

本次天下聚会还邀请武汉籍的 UCG 老编纱迦亲临现场，和玩家们亲密互动。同时来参加活动的玩家里面，更有几位是 UCG 的骨灰级 FANS，带来了月刊时代的《游戏机实用技术》杂志来到现场，大家纷纷膜拜大佬，连纱迦都感叹不已。总之大家都是非常有爱的人，感谢你们一直以来的支持！

现场我们还准备了《FIFA 18》、《马力欧赛车 8 豪华版》和《舞力全开 2017》的比赛，还有游戏问答环节。相比《FIFA 18》，更容易上手的"马车"明显更受玩家欢迎，到场的妹子们全部参加了比赛，而且成绩都还不错。《舞力全开 2017》比赛是现场才追加的，一开始大家还不太愿意参加，纱迦见状亲自上阵献上一场尬舞炒热了现场，于是大家开始踊跃报名参加，几位女同胞更是凭借性别优势惊艳全场。最后的问答环节，面对由 UCG 编辑集体选出的数十道高难度题目，武汉玩家显示出作为老牌电玩重镇的强劲实力，正确率远超 90%。

此次聚会特别感动的是，活动当天天气条件恶劣，但我们的玩家无惧严寒冰雨及路途遥远依然积极热情地来参加聚会，聚会现场也是急速升温。特别感谢各位来参加天下聚会的小伙伴们，谢谢你们对这次活动的赤诚热情和大力支持。

武汉的玩家们，我们 2018 年下次的天下聚会再聚起！

本次天下聚会活动由游戏机实用技术主办，特别鸣谢八位堂和北通为此次活动提供的丰富的奖品赞助，十分感谢聚乐汇提供的专业的聚会场地及设施。

在此，向大家传达一条讯息：全国同样对游戏有爱的小伙伴们，行动起来加入 UCG 天下聚会吧，让更多的玩家们参与到这个只属于玩家的盛大聚会！我们的口号是"天下玩家是一家"，你在哪里，我们的聚会就在哪里！

预知 UCG "天下聚会"最新动态及活动，请扫描微信二维码关注"天下聚会"订阅号。





8Bitdo®
北通® BETOP
北通左游

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

部分任天堂角色作品官方译名

不久之前，《马里奥赛车 8 豪华版》正式更新了简繁中文，从中我们能看到不少任天堂的角色和作品的官方中文译名。这些译名中不仅有西施惠、动物森友会这种与常见译名相去甚远的译名，也有菊花公主这种颇具槽点的译名。但无论怎样，既然这些译名是官方的译名，UCG 在这之后自然是会跟进的，这也是小编们多次讨论之后的结果。如果你也觉得不少译名颇具槽点，欢迎通过读编往来发出你的声音。

◎官方译名整理自《马里奥赛车 8 豪华版》

杂志前译名和官方译名不一致

类型	前译名	官方译名
角色	马里奥	马力欧
角色	路易基	路易吉
角色	碧奇公主	桃花公主
角色	黛西公主	菊花公主
角色	罗莎琳娜	罗莎塔
角色	瓦里奥	瓦力欧
角色	瓦路易基	瓦路易吉
角色	大金刚	森喜刚
角色	库巴	酷霸王
角色	小库巴	酷霸王 Jr.
角色	静江	西施惠
敌人	食人花	吞食花
敌人	飞弹杀手	弹头杀手
敌人	诺库龟	喏库喏库
道具	无敌星星	无敌星
道具	火焰花	火之花
角色	猎鹰队长	飞隼队长
作品	动物之森	动物森友会

杂志前译名和官方译名一致

耀西
奇诺比奥
嘘嘘鬼王
林克
卡比
萨姆斯
火狐
皮克敏
洛克人
吃豆人
索尼克
村民

不常见角色官方译名

嘿虎
朱盖木
奇诺比珂
枯骨怪
枯骨酷霸王
莱米
拉里
温蒂
路德维格
一吉
洛伊
莫顿



本期奖品



大奖：《巫师3 狂猎》毛线帽1顶
《巫师3 狂猎》围巾1条

问卷调查

1. 二三月你最希望在 UCG 上看到哪些游戏的攻略？
2. 你听说过天下聚会吗？如果你所在的城市举办天下聚会，你愿意到场吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 2 月 13 日，以发件日为准。

429 期奖品

《巫师 昆特牌》布袋 1 个（2 名）

超人 383714318@qq.com
negev6 negev6@yahoo.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

射影机 18069298786m@sina.cn
Moly 沫璃 molysama@163.com
冰之天使 sonyc_379833890@qq.com
疾风之翼 835859421@qq.com
某个角色（执着） 28890861@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱**
游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>



纱迦

★元旦前后陪 LP 大人去了一趟宝岛台湾。此行最大亮点当然是台北故宫博物馆，里面收藏了太多中华民族的瑰宝。这时有幸看到了三大镇馆之宝毛公鼎、翠玉白菜和肉形石。惟一的遗憾是在短时间内受到太多珍品的冲击，导致看大多数藏品都流于走马观花的形式。如果有时间能够细细品的话，相信还能体会到更多东西。

★本期制作中期，我去武汉参加了重启的天下聚会。1 月 6 日当天天气恶劣，武汉温度降到 0 度左右，天空还下着冰冷刺骨的小雨，但仍然有大量朋友到场，真是太感谢了。虽然我是武汉人，但这还是我第一次参加在武汉举行的天下聚会，收获极丰。在我们的天下聚会负责人卡卡的帮助下，我认识了一大堆新朋友，真是不虚此行了。

★在武汉时常吃的那家牛肉面店如今开了多家分店，还搞了会员充值服务，充值即送一碗面外加 8.8 折优惠。我当即表示如果我还在武汉的话先充 1 万再说！（笑）之后去了某老字号吃热干面，结果难吃得要死，还不如从网上买的热干方便面好吃，也是服了。

本期个人签名

《国家宝藏》真好看。





三味线

◆久候多时的“宇宙神番”、“一月霸权”《紫罗兰永恒花园》终于开播，为了能够在第一时间观影，我毫不犹豫地充值了一波大会员。不得不说，这种只有会员才能看最新剧集的运营方案确实厉害，如果你是经常呆在圈子与人交流的爱好者，那么肯定遭不住比人落后一集的痛苦，最终心甘情愿地将银子双手奉上。最要命的是，完事之后还总觉得是自己的攀比心理所致，运营方没有“锅”……好吧，给你，都给你，充一年！

◆一个人静静打游戏已经成为了多年的习惯，这也直接导致本人对格斗类游戏兴致缺缺，毕竟儿时并没有当下如此完善的网络机制，想要对战个痛快，就得经常出入街机厅，而这对于家教甚严的本人而言，无疑是活在梦里。不过随着年龄的增长、时代的改变，这层“枷锁”已经完全解除，本人又再度接触起一些对战玩法的游戏，比如《苍翼默示录》、《死或生》等等，这种窥见新世界的感受还真是让人久违啊……什么，你说 FTG 入门要 1000+ 小时？噢买嘎。

本期个人签名

“当你无法回头的时候，才算是真正的旅途。”



梦叶

@终于把《KH2.8》补完啦！《3D》整体还是比较满意的，特别在剧情衔接上绝对是不可错过的一环，而《0.2》说实话让我较为失望，就算是用 Pro 玩依然有明显掉帧，甚至还会影响战斗体验，剧情方面因为之前没忍住先看了日版过场，结果自己的美版玩到最后就始终觉得少了点什么。今年的《3》……奶不得奶不得～

@第一时间领略了 Netflix 的《恶魔人 Crybaby》，各种意义上的高能表现基本是从头至尾，第 9 话黑幕的那一刻我差点就关机了，幸亏有《今夜だけ》的回复效果才坚持看完。当初自己看漫画的时候还真没这么深感触，印象最深的也就是那些露骨内容罢了，现在看来最让我震惊的无疑就是当年漫画里描绘的那些“恶魔”竟然都是“真实存在的”……歌颂真善美，Love and Peace！

@开追白浜鸥老师的《尖帽子的魔法工坊》！不仅会骗你学魔法，甚至还会骗你学画画哦～

本期个人签名

补完游戏补动漫、补完动漫补电影，真是缝缝补补又一年呦～



余烬

▲元旦期间看完了一本曾经在国内红极一时的仙侠小说，仓促的结局让我真是难受了好几天。想继续看作者之后补写的第二部吧又怕越写越烂，不看吧又觉得这样的故事结局太过敷衍。总结起来，像我这种一年就只看几本网络小说的读者，在阅读的小说之前就应该慎重选择。实在是不想再读到这种结局仓促的遗憾之作啊！

▲最近这段时间，“游戏成瘾被列为心理疾病”的相关话题被频繁提起。作为两方面都小有研究的我相当感慨，感慨的原因当然不仅仅是电子游戏又被扣上了一个帽子，更是电子游戏的社会影响力越来越大了。这不禁让我想起在互联网还不够流行的过去，也有“网络成瘾是一种心理疾病”的论断。而现在，当人们的生活已经离不开了网络，“网络成瘾”也就成为了历史的尘埃。所以，电子游戏对于人类和社会的发展到底是利是弊，就让时间来告诉我们答案吧！

本期个人签名

今年深圳的冬天居然让我感受到了寒冷。

秋沙雨



☆最近PS商店的日服和港服都有截止到1月8日的圣诞节优惠活动，尤其是日服，因为“《传说》系列”的周年纪念正好都是在每年的12月中旬，所以顺便配合圣诞节和日本的新年，今年也跟着来了一次优惠，甚至还有《TOZ》和《TOB》的DLC半价。当然，这些优惠和我这种早买早享受的自然没缘了。不过遗憾还是有，在这次优惠期间如果购买《TOZ》或者《TOB》下载版的话就会赠送米库里欧和贝尔贝特的圣诞换装PSN头像，但是在优惠期间之前已经买了的话就无缘了……这种时候只能安慰自己：早买早享受。

★这次趁着打折，在优惠活动的最后1个小时顺便在港服把《大革命》和《黑旗》给买了，虽然更想买Ezio的合集，不过当时账号里就只剩下不到100港币，于是就只买了价格加起来不到90港币的这两部作品……至于为什么说是顺便买的游戏，因为我当时上港服是为了去预订《MHW》。

本期个人签名
一周里体验春夏秋冬。（第2×周目）。

胜负师



【铂】之前有朋友问我，给不玩主机游戏的朋友安利的话用什么游戏比较有效？我个人推荐《风之旅人》和《神秘海域 失落的遗产》，至于《最后生还者》我反倒不太想向零基础的朋友介绍。如果你有更好的答案，欢迎交流。

【金】《最后生还者》的乔尔大叔，《神秘海域4》的山姆老哥，《无名英雄》的戴厄辛，《MGSV》的左轮山猫……Troy Baker的表演是真的厉害！

【银】因为游戏时间所限，以前自己玩游戏时经常会跳剧情，结果各种衔接不上，例如主角一行人刚才还在热带雨林，怎么这会儿又在冰天雪地了？最近以更休闲的心态去玩了几款老游戏，反倒把来龙去脉给整明白了，也治好了我多年的跳剧情强迫症，噗噗！

【铜】爸妈来了快半个月了，家里变得一尘不染，一回家直接就有热腾腾的饭菜。幸福感，可以来得很简单。

本期个人签名
用变胖来证明以前瘦，好像行不通吧？

果汁



●最近都在忙着白金《工作室》，几乎没碰别的游戏，这作的素质真的挺满意的，打算买DLC季票了。趁着对工作室的爱还没消退，打算在新年期间重温一下“《阿兰德》系列”，PSV版本的早就准备好了一直没开坑，也许也该是时候白金一下。

●深圳到底是抵挡不住冷空气的袭击，一天之内从20度降到10度以下也是绝了，不得不打开电热毯温暖一下被窝。不知道是不是我的电热毯年代比较久远，感觉脚那边一点都不暖！

●近期最关注的自然是一月新番，京都大作就不说了，《Overlord》、《魔卡少女樱》这些疯房子作品也是第一关注名单。让我有意外惊喜的是当年非常喜欢的一个漫画《学园奶爸》居然动画化了，这部作品暖暖的氛围一直非常喜欢，目前看第一话的制作质量也不错。说起来《刀使巫女》虽然剧情节奏有点微妙，但是设定和剑道的动作设计都挺不错的，应该还是会追下去。

本期个人签名
又是新一年。

北山杉



·一晃就来到了2018年，突然发现今年自己对新年已经到来的实感要比去年深得多，要知道在去年的头一个月，每当需要填写日期时我总会错填成“2016”，反倒是进入了2018以后，再没有发生过一次类似这样的事情。这么说起来，2017年在我这里真是毫无存在感啊（笑）。

·此前因为贪便宜点了个价格巨低的外卖，导致了整个元旦3天的假期都因为重度肠胃炎而过得无比凄惨，跨年夜那天晚上尤为严重。本来想坚持到12点倒个数搞点仪式感，结果不到10点就躺在床上昏昏沉沉地睡了过去，直到两三点醒来上厕所时才发觉已经到新年了……于是更加坚定了开春回来自己买厨具做菜的决心。

·除了要写攻略的两个游戏以外，最近都没有什么时间来玩其他的游戏，尤其是那款心仪已久的《They Are Billions》，买来至今还躺在游戏库里吃灰。而当初受我安利的小伙伴们早就已经玩得不亦乐乎了（捂脸）。这期工作做完后得赶紧好好体验一下这款“逼死”密集恐惧症患者的作品。

本期个人签名
深圳竟然也有这么冷的时候！

马修



◆最近买了《小小合金》，其实我对于贴着“精神续作”、“致敬”这一类标签的游戏是不感冒的，前者中不少因为脱离了原制作团队而感觉有缺憾（尤其在习惯炒作制作人的日本），后者则因为致敬而流于跟风。这次买《小小合金》除了做攻略的原因，也是《大战争》新作太久没来了。

◆我个人是不想把《小小合金》称作《大战争》的精神续作的，因为Intelligent Systems活得好好的、《大战争》的制作人们也都没离开后自己单干开发同类作品，不过……都这么多年了，眼看着3DS时代都在慢慢接近尾声了，这IP真的就打算继续坑下去？

◆在春节是否回家的问题上纠结了很久，想到了方方面面、想得越多越定不下主意，最终问了下父母和岳父岳母，双方的意见竟然很一致，最终决定：今年也留在深圳过年了。把拖欠的游戏坑给好好填一填，虽然可以预知填不了多少……

本期个人签名
好想有一个足够长、而且不用想其他任何事情的时间来打游戏打到天昏地暗啊。

苍穹



◎作为新年改版的一大主力项目，《岁月拼盘 怀旧别册》能获得读者的认可深感欣慰。电子游戏发展至今蕴含着取之不尽的题材可供挖掘，也希望广大喜欢怀旧的玩家们多提建议，帮助我们把这本别册办得更好。

◎个人一直很喜欢听相声，尤其“现挂”最能体现相声演员的应变功力和幽默感。这在某种程度上和直播颇为类似，因为回看直播录像就会发现，很多精彩笑料都是主播和观众的弹幕相互配合、共同实现的。在此也要特别感谢一下b站当弹幕演员的同学们，这对再现直播时的欢乐场景功不可没。

◎UCG的斗鱼直播间在春节假期结束前都不会再使用，至于春节后的直播平台和具体计划，等春节过后再向各位公布了。

本期个人签名
了然于世，苦乐自知。

昴星团



★《假面骑士 Build》已经接近 20 集了，就目前看来剧情十分平淡，很多伏笔能提前猜到，主角战兔也一直处于被动状态，未来剧情的走向如果是先打北国再打西国那就太没意思了。另外这是这么久以来难得一次二骑比一骑帅的作品，怎么就老让他吃瘪啊（笑）！

★今年的跨年节目依然交给了日本的红白歌会，令人意外的是《假面骑士 Ex-Aid》的 OP 竟然上了红白，不过没有用皮套上场伴舞真是可惜。除了这个之外……其他上台的人我一概不认识，就全当音乐鉴赏节目看了，反而坐在我旁边的几个偶像宅老编倒是各种兴奋打 Call，甚至还在电视机前拿出了荧光棒挥舞，被气氛感染的我也借了一根棒子跟着甩，果然一群人一起看电视的氛围还是很棒的。

本期个人签名

《超级马力欧 奥德赛》全收集达成，可以封盘了。

哪尼



◆家里亲戚多，小时候每当过年或聚会的时候，总喜欢陪长辈打打麻将。不过那个时候啥也不懂，老家那里的规则也不注重牌型，因此只会死板地看着自己的牌然后等待好运的眷顾。而接触《天才麻将少女》后开始尝试玩日本麻将，虽然严格的役种（牌型）限制让我极不适应，不过在本地一群同好的引领下，也真正了解到其中攻防与计算的魅力所在。不过离开家乡外出工作已经五年，和曾经的"牌友"们也甚少联络，原本就不高的雀力更是停滞不前，固然有"天凤"这样的网络平台，不过感受上还是差了一截。

之所以会有感而发，是因为最近看到了《天才麻将少女 阿知贺篇》真人版的预告，照老板的"螺旋丸 手里——胡"还是一如既往的气势惊人。而拜拖稿成性的小林立所赐，我对目前剧情的发展已经是一无所知，所以……全国大赛打完了吗？

本期个人签名

咕咕。

八重樱

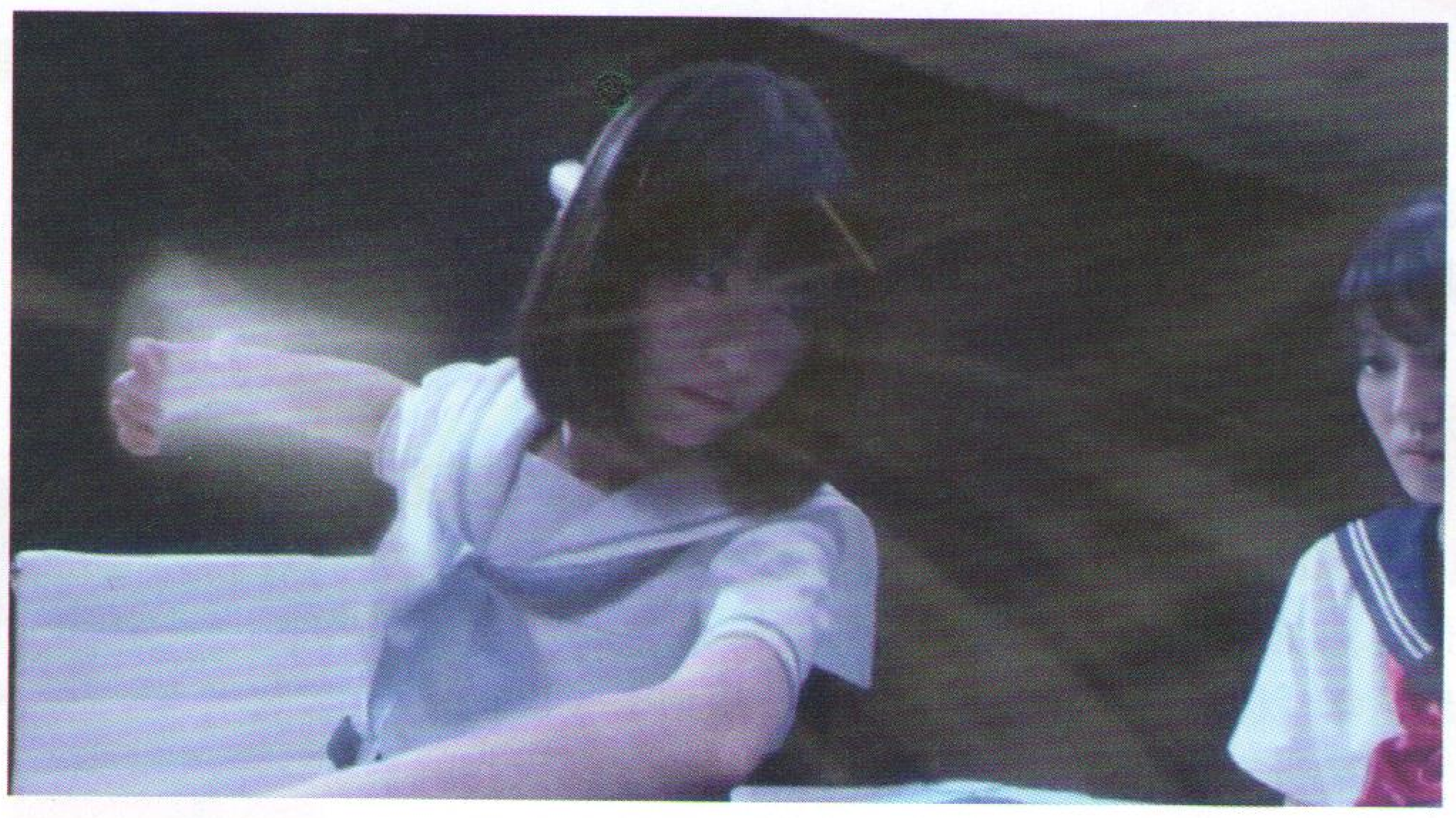


★我发现我这人真是有特别的抽签技巧，比如当年在浅草寺就抽到过凶，今年 Capcom 在《大神》的官网搞了个抽签的小游戏，我又是一发入"凶"。说来也奇怪，其实"凶"在签中的数量是很少的，比较多的是"吉"和"末吉"这种。总抽到"凶"，反倒是证明"狗屎运"不是一般的高……不过好在虽然抽到了"凶"，但也没遇到什么特别倒霉的事（日常小倒霉倒是不断，好在我这人比较"佛性"，不太往心里去），希望 2018 年也能在平安无事中平平淡淡地度过吧。

☆自从送餐 APP 兴起之后，每次点单都堪称是排雷的过程。以我自己为例，我是特别喜欢吃鱼香肉丝这道菜的，然而我吃遍了编辑部周围十几家餐馆的鱼香肉丝，只找到一家川菜馆做得还算正宗，其他几家各种奇葩做法都有。这令我不禁怀疑，是不是南方厨子根本不会做这道菜啊？

本期个人签名

肩膀差不多是废了。



水无月



※ 大家新年好！原定于本期为大家奉上的《异度神剑 2》彻底研究，由于内容实在太过庞大只能先刊登上半部分的普通支线任务，而下半部分的异刃支线与稀有怪讨伐等内容我们会在下期合刊一并放出，还望大家谅解（顺便感慨一下这游戏的支线任务分量实在是太可怕了，各种异刃关键牵绊 Lv5 简直刷得想死）。

※ 作为一个小时候被父母带着接受过高仓健电影熏陶的 80 后，元旦假期抽空补了吴宇森导演的新版《追捕》，开篇剧情直接出现了原版经典台词的时候还颇让我怀念了一下，然而后面就不对了，叙事节奏和 BGM 成谜不说，这最后的剧情展开是什么鬼？好吧，这部大概也就张涵予和福山雅治的基情可以一看了 orz。

※《星球大战 8》上映后第一时间就拖着老婆去首刷了，整体观感比《7》好不少，而且好多剧情的发展真的是……跟预想中的不一样嘛。另外就是这部中的卢克·天行者，虽然其结局不能说不满，但是整篇里卢克的人物塑造感觉是有点问题的，只能继续期待星战《9》吧（不过莱娅公主扮演者凯丽·费雪已经不在人世，不知道下一部里莱娅公主戏份会怎么处理）。

※1.6 亿欧，可算是把库蒂尼奥迎来了，不过这个赛季踢不了欧冠还是有点可惜，只能期待联赛的表现了。

本期个人签名

期待《FGO》第二部剧情早日实装。

宇宙人



☆眼看着《怪物猎人 世界》离发售日还剩下半个月。趁着这个机会这期特意和水无月一起做了篇"《MH》系列"的回顾特企。写这篇特企的时候勾起了很多当年回忆，而且也发现了很多以前不知道的东西。特别是一边写一边听着那些经典的 BGM，过往的景象仿佛走马灯……呸，是历历在目。对于这个系列实在太多东西想说，太多想跟大家分享的，于是一时刹不住写了这个篇幅……

☆今年元旦期间大概是往年花钱最多的一年，因为开了手游坑多，过年的时候砸钱在福袋上的也特别多。不仅导致最近几个想买的游戏买不了，而且上脑的时候差点还把《MHW》的钱都砸进去了，还好忍住了手，所以现在真心希望能一觉睡到《MHW》发售那天，这样可以顺便把多余的课金游戏坑全部脱了。唉……

本期个人签名

据说日本那边已经有人开始研究怎样在《MHW》里捏出鬼月老师画风的脸了，到时得去抄一下"配方"。

三日月



《小小合金》作为一款我期待了很久的游戏，成品出来后我还是比较满意的，至少还是可以消磨一下时间并让你回忆一下昔日玩《超级大战争》的美好岁月。不过游戏有着很明显的赶工（腰斩）嫌疑，剧情发展速度快得惊人。你见过有什么策略游戏的剧情里，一个在开篇故事中有重要戏份的角色从登场、背叛到壮烈牺牲总共才登场了三关……这换成动画的话起码能拍一季好吗。

最近的游戏时间基本都耗在了一些老游戏上，例如《黑色洛城》、《全境封锁》以及PC上的《火炬之光2》等等。考虑到《黑色洛城》以及《全境封锁》的坑还大着，在月底《怪物猎人 世界》到来之前我应该还是不缺游戏玩的。

小编寄语写到这里的时候，我突然想起《女神异闻录5》还差一个奖杯就白金了。

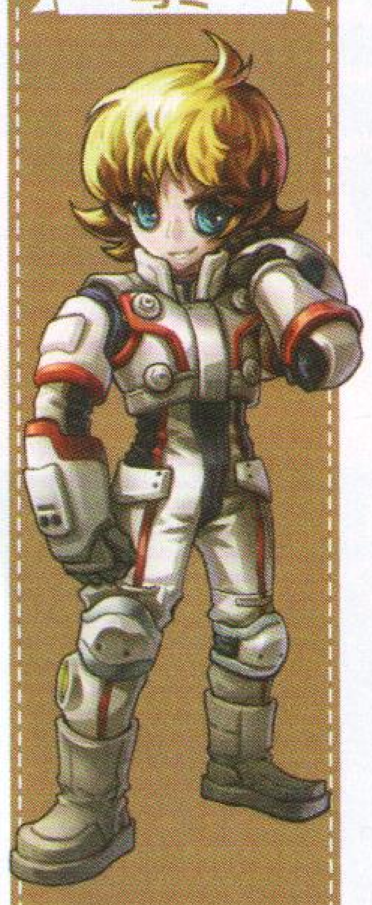
一月新番如期而至，抛开热门作品不说，个人最期待的应该还是《妖精森林的小不点》吧，毕竟漫画自己也有在买。另外期待的还有《小木乃伊到我家》，漫画原作非常的可爱治愈，是一部适合用来消遣的作品。

虽然评价褒贬不一，但实际上我对《星球大战8》还是非常满意，除开几段莫名其妙开始搞笑以及意义不明的情节（例如那个谁谁谁在太空里飘回母舰）外，剧情紧凑而且信息量大。对于一部两个半小时的电影来说，这已经非常足够了。

本期个人签名

冷。

乌冬



●《SV》更新后专心打指定模式，由于以前的构筑大部分不能用，加上新卡组需要的虹卡比预想中要多，还有之前抽异画用了不少金币，第一次出现了卡组组不齐的情况，只好趁着新年活动，久违地氪了金，结果出了这一弹人气最高的异画彩卡凯尔贝洛斯，不愧是CYGAMES的黑科技，看来还是要氪金才能出货。

●V家的《离去之原》这首歌虽然作者没有明说，不过从歌名和歌词的各种暗示都可以猜出就是写给宅姐的，这在当时还引起过不小的话题，只是双方都没有表示就不了了之了。终于在近日，宅姐在推特上公开表示喜欢这首歌，而作者也转了这条推，这是正式得到官方认证了吗？（笑）

本期个人签名

狩猎解禁正式进入倒数阶段。

六等星



┣元旦时间回了趟西安，从23度的深圳上飞机到3度的咸阳下飞机还有些担心，还好当年的抗冻体质还保留着。冬天最难熬还是得算江西老家那块，大冬天下雨刮风，又湿又冷，羽绒服毛衣把自己裹着像个粽子坐在小太阳前，热着脸庞还是冷到了屁股。刚回来恰好深圳也碰上冬雨，不过办公室的游戏机电脑多，比空调都好使。

┣还剩下《卢克·凯奇》便把《捍卫者联盟》的4名角色单人剧补完了。作为美剧虽然没有电影的爆米花特效，但剧情上还是相当引人入胜，其中个人最欢的还是最早的《夜魔侠》，虽然看上去有些不像英雄，拳拳入肉，真的很好奇这么暴力是怎么控制到无人死亡的（编剧说没人死就没人死）。其次是《杰西卡·琼斯》，看《毒师》的时候就觉得这个小姐姐很漂亮，也是因此栽准备补完整个《捍卫者》。而最后面的《铁拳》说实话我看笑了不下十次，剧情还有人物塑造真是有些胡闹，全场最佳我要给“高夫人”。

本期个人签名

发热全靠抖。



稀饭



【最后的绝地武士】很多年前我还是个中学生的时候，看过香港拍的电影版《风云之雄霸天下》（1998年版），当时有很多地方觉得惊为天人。多年后回头看来这个电影简直就是电视剧水平的摄影质量，但的确有那么些点子还不错，例如片中的剑圣其实年事已高，身体根本无法再进行战斗了，却可以凝神聚出自己的剑意灵魂出窍，长驱直入到雄霸的据点，差点把当时试图一统武林的雄霸怼死，但是最后被智商欠费的于楚楚碰了一下本体，结果破了功，挂了。

多年后看《星球大战8 最后的绝地武士》，我没想到竟然还能够碰到类似的桥段，当然因为涉及剧透，这里就不多谈了。不过我的确对于这部新的《星战》影片在革新上的力度感到惊讶，整个作品的核心其实都汇聚在凯罗·伦在和蕾伊真正碰面后说的那一段话里，也表示了迪士尼时代的《星战》需要抛开过去的老一套，重新构筑故事的决心。考虑到我从来都不是这个系列的真饭，我能够理解那些老粉丝们为什么对这部片子各种口诛笔伐，但也必须得坦白：我还是挺喜欢这部有点离经叛道的《星战》片的。



考虑到日后这个系列的电影还需要类似我这种缺乏对系列过往深刻认识的观众来贡献票房，我个人估计真饭们生气归生气，下一部《星球大战9》估计还是只能接受这片子继续这么发展，不然这系列是拍不下去的啊……

本期个人签名

叙旧时被现在当管理的同学鉴定为“管理成本过高”类员工（即又懒又固执），想了想好有道理，这辈子果然只能当文艺工作者了！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.1.16
→2018.12.31

虽然一月份的游戏数量不算太多，但小编知道你们心里想的肯定都是《怪物猎人 世界》。养精蓄锐，麻烦谁 1 月 26 日叫我起床啊？

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

2018年1月

16	PS4 / STEAM	街头霸王V 街机版	Street Fighter V Arcade Edition	Capcom	预计售价：308港币	格斗	中文版	13岁
18	PS4 / PSV	银魂乱舞	銀魂亂舞	BNEI	预计售价：479/399港币	动作	日文版	15岁
25	PS4	七大罪 布里塔尼亚旅人	七つの大罪 ブリタニアの旅人	BNEI	预计售价：479港币	动作角色扮演	中文版	12岁

18 PS4 / XONE 怪物猎人 世界

PS4 亚版中文独占

攻略预定 Monster Hunter World

■Capcom ■预计售价：428港币 动作 中文版 15岁 宇宙人



本作是“《怪物猎人》系列”以本世代家用机标准制作的新作。游戏无论画面还是系统全面进化。狩猎的场地不再是按以前分成“小房间”的形式，各个区域之间为无缝连接的大地图，而且场地的复杂程度也远超以往。除了雄火龙、炎王龙等经典怪以新的姿态登场之外，还有蛮颚龙、灭尽龙等大量充满魄力的全新怪物等着玩家。这次玩家将会扮演古龙调查团的成员去调查古龙迁徙现象之谜，任务中可以随时发信号弹召唤线上的其他玩家前来一起合作，营地中可以随时切换装备，还加入了营地间“传送”的便利功能。

26	PS4 / XONE / STEAM	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	预计售价：479港币	格斗	中文版	13岁

2018年2月

1	NS	塞尔达传说 旷野之息	塞尔达传说 旷野之息	Nintendo	预计售价：428港币	动作冒险	中文版	10岁
2	PS4 / XONE	UFC 3	UFC 3	EA	预计售价：449港币	格斗	英文版	17岁
6	PS4	巨像之咆哮 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	预计售价：268港币	动作	中文版	12岁
8	PS4	龙之皇冠Pro	Dragon's Crown Pro	Atlus	预计售价：390港币	动作角色扮演	中文版	未定
8	PS4 / XONE / STEAM	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンラインフェイタル・バレット	BNEI	预计售价：479港币	动作角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 / XONE / STEAM	真·三国无双8	真·三国无双8	Koei Tecmo	预计售价：440港币	动作	中文版	12岁
15	PS4 / PSV	某魔法的电脑战机	とある魔术の电脑战机	BNEI	预计售价：468港币	角色扮演	日文版	15岁
15	PS4 / PSV / STEAM	圣剑传说2 玛娜的秘密	圣剑传说2 SECRET of MANA	Square Enix	预计售价：268港币	动作角色扮演	中文版	12岁
17	NS	猎天使魔女	ベヨネッタ	Nintendo	预计售价：239港币	动作	日文版	17岁
17	NS	猎天使魔女2	ベヨネッタ2	Nintendo	预计售价：412港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / XONE / STEAM	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	预计售价：428港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4	少女与战车 战车梦幻大会战	ガールズ＆パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	预计售价：479港币	射击	中文版	未定
22	PS4	夏日课程 三合一版	サマーレッスン 3 in 1 基本ゲームパック	BNEI	预计售价：479港币	模拟育成	日文版	17岁
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	预计售价：468港币	动作	日文版	17岁
27	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定

2018年3月

1	PS4	死亡结局 re;Quest	Death end re;Quest	Compileheart	预计售价：428港币	角色扮演	日文版	未定
1	NS	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
8	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪の轨迹I：改	Falcom	预计售价：230港币	角色扮演	日文版	12岁
8	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	预计售价：420港币	动作冒险	中文版	17岁
8	PS4 / NS / PSV	四骑教导谭	あなたの四骑姬教育谭	日本一	预计售价：398/362港币	动作角色扮演	日文版	未定
13	PS4 / XONE / STEAM	鬼泣 HD合集	Devil May Cry HD Collection	Capcom	预计售价：308港币	动作	英文版	17岁
13	PS4 / NS	少女萌枪2	ぎゃる☆がん2	INTI CREATES	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
15	PS4 / PSV / XONE / STEAM / NS	进击的巨人2	进击の巨人2	Koei Tecmo	预计售价：490港币	动作	中文版	17岁
20	XONE / WIN10	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	预计售价：未定	动作	英文版	13岁
21	PS4 / XONE / NS	战场女武神 4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：428港币	策略角色扮演	中文版	15岁
23	PS4 / XONE	逃	A WAY OUT	EA	预计售价：210港币	动作冒险	英文版	13岁
23	PS4 / STEAM	二之国 II 荣归王国	二ノ国 II レヴァナントキングダム	Level-5	预计售价：479港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	预计售价：490港币	动作冒险	中文版	17岁
29	PS4	光明之响 龙奏回音	シャイニング・レゾナンス リフレイン	SEGA	预计售价：348港币	动作角色扮演	中文版	15岁
29	PS4 / PSV	超级机器人大战X	スーパーロボット大战X	BNEI	预计售价：529/479港币	角色扮演	中文版	未定

早期

春	XONE / WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	预计售价：未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	预计售价：479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE / WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定
春	NS	星之卡比 新星同盟	星のカービィ　スターアライズ	Nintendo	未定	动作	中文版	全年龄
春	PSV	英雄传说 空之轨迹3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd Evolution	Falcom	未定	角色扮演	中文版	未定
春	NS	空洞骑士	Hollow Knight	Team Cherry	未定	动作冒险	英文版	未定

4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
19	PS4 / PSV	重装机兵Xeno	メタルマックスXeno	角川Games	未定	角色扮演	日文版	未定
26	PS4 / PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	Aquaplus	未定	策略角色扮演	日文版	未定
26	PS4 / PSV	实况力量棒球 2018	実況パワフルプロ野球2018	Konami	468/408港币	体育	日文版	12岁
26	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪の轨迹II：改	Falcom	230港币	角色扮演	日文版	12岁

5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / XONE / STEAM	柯南的流放	CONAN EXILES	Funcom	未定	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	491港币	角色扮演	日文版	未定
24	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
24	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	未定

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/Extella Link	Marvelous	未定	动作	日文版	未定

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4 / XONE / NS	洛克人11	Rockman11	Capcom	未定	平台动作	英文版	未定
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪之轨迹IV	Falcom	未定	角色扮演	日文版	12岁
秋	PS4 / XONE / STEAM	地铁 流亡	METRO EXODUS	4A Games	未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 / XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
秋	PS4 / XONE / STEAM	怒海战记	Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定
秋	PS4 / XONE / STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 / PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	底特律 化身为人	Detroit: Become Human	SIE	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	BNEI	未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 / XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 / NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	未定	格斗	日文版	未定
年内	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 / NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / PSV / XONE / STEAM / NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 / NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	STEAM / PS4 / XONE	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 / XONE	圣歌	Anthem	EA	未定	角色扮演	英文版	未定
年内	PS4 / XONE	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	莎木III	Shenmue III	YS Net	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 / XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 / PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	战锤 末世鼠疫II	Warhammer:End Times Vermintide II	Fatshark	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 / XONE	丧尸世界大战	World War Z	Saber	未定	未定	英文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

九张羊皮纸 43 44
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士 64
小小合金 43
异度神剑2 53

PS4

Fate/新世界 Link 视频
碧蓝幻想 Project Re:LINK 38
刀剑神域 夺命凶弹 34
地铁 流亡 视频
孤岛惊魂5 30
怪物猎人 世界 视频
九张羊皮纸 43 44
凯瑟琳 Full Body 32 视频
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士 64
人中北斗 视频
数码宝贝 网络侦探 骇客追忆 70
小小合金 43
英雄传说 闪之轨迹IV 40
真·三国无双8 视频
最终幻想15 伊格尼斯篇 77

PSV

Fate/新世界 Link 视频
凯瑟琳 Full Body 32 视频
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士 64
数码宝贝 网络侦探 骇客追忆 70

XOne

刀剑神域 夺命凶弹 34
地铁 流亡 视频
孤岛惊魂5 30
怪物猎人 世界 视频
真·三国无双8 视频
最终幻想15 伊格尼斯篇 77

游戏月旦评——12月游戏评测

热血最强

《德军总部Ⅱ 新巨人》最高难度一命通关

434视频集合

bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录
游戏月旦评
12月游戏评测

热血最强
《德军总部Ⅱ 新巨人》
最高难度一命通关

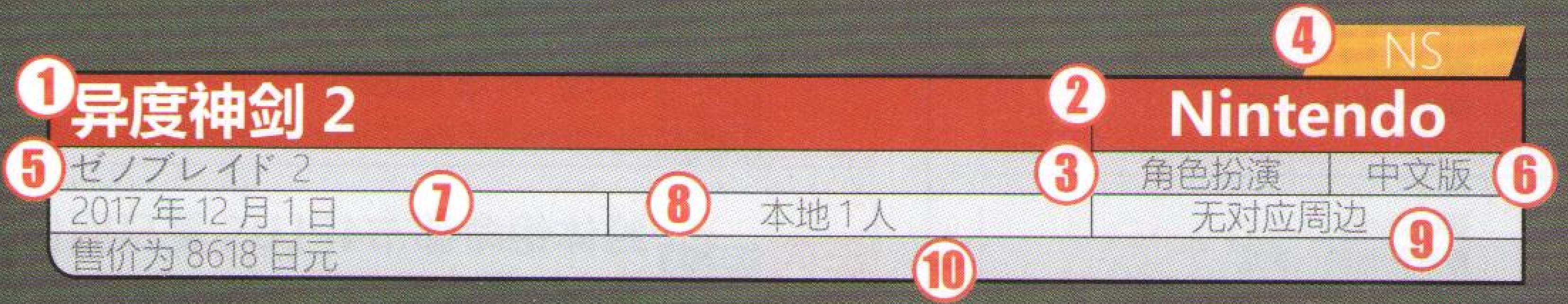
新作影像集锦
怪物猎人 世界
人中北斗
凯瑟琳 Full Body
真·三国无双 8
地铁 流亡
Fate/新世界 Link

电影前线
精灵宝可梦
古墓丽影

ENDING SONG
《莉蒂与苏尔的工作室
不可思议绘画的
炼金术士》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________

收藏日期 ____________________



邪恶初现《The Evil Within》初代+3弹DLC详尽攻略
噩梦再临《The Evil Within 2》详尽攻略
包含
·全章节地图·各难度流程要点
·全收集要素·学院派打法
·趣味细节·邪道玩法
文化漫谈
全角色、怪物设定资料+全文件档案
更多深度特稿：
·系列剧情梳理·游戏里暗藏的彩蛋与致敬
·浅谈系列中的枪械·Tango工作室介绍
·官方漫画赏析·美日版配音演员面面观
精彩视频
三上真司、中村育美等初代开发者访谈
超过100分钟的精彩内容，带您了解游戏背后的故事
全彩大16开248页精彩内容+DVD光盘
精美赠品
PS4主机贴纸
THE EVIL WITHIN 2
定价
78元
现已上市 扫描购买
The Evil Within 邪灵入侵 终极档案
赞美太阳
这火传爆
DARK SOULS II DESIGN WORKS
DARK SOULS DESIGN WORKS
凝缩无穷睿智而延续的魂的传承
官方艺术设定集
蕴含无数艰辛所开创的魂的世界
官方艺术设定集
DARK SOULS DESIGN WORKS
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
198元
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II
CAPCOM
Devil May Cry Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词
设定资料及艺术插图
全数收录！
开发秘闻与制作访谈
尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



请注意！这期杂志很有可能会成为绝版！

游戏机实用技术 2018年1月A 总第433期

绝赞赠品：

岁月拼盘怀旧别册

业界资讯 新瓶旧酒——近期发售的怀旧游戏
游年芳华 永远的卡普空队长——名将
怀旧专题 意名惊人——大作名字背后的故事（欧美游戏篇）
怀旧专题 战士们所“异说”的，是属于战争的最终幻想——《异说 最终幻想》系列开发秘闻
雷作吐槽 三个人的三国——真·三国无双DS 斗士之战

岁月拼盘怀旧别册 第2辑将于下期登场，敬请期待！

第1辑

情怀恒久远
经典永收藏



淘宝端扫码购买

次世代专辑



VOL. 12

全彩16开208页内文+DVD光盘

—特别策划—

符文工作室——轻轻地来，悄悄地走

THQ Nordic 既称不上情怀，也谈不上重生

—年末大作攻略集合—

《刺客信条 起源》 | 《大神》

《COD 二战》|《德军总部Ⅱ 新巨人》|《时光之帽》|《小小合金》
《星球大战 战场前线Ⅱ》|《丧尸围城4 弗兰克合集》|《黑色洛城》

定价 48元 包邮

随书赠送《大神 绝景版》主题磁性相框

现已上市!

淘宝端扫码购买

掌机王PLUS

重磅大作攻略袭来!



VOL. 8

预定收录游戏攻略

全彩大16开208页+DVD影像光盘

精灵宝可梦 究极之日/究极之月 (中文版) 3DS
超级马里奥 奥德赛 (中文版) NS
异度神剑2 (中文版) NS | **失落之子** (中文版) PSV

真·女神转生 深邃奇妙之旅 3DS 银河战士 萨姆斯归来 3DS

定价 48元 包邮

附赠NS手柄像素风钥匙扣

现已上市!

淘宝端扫码购买

下期预告

游戏机实用技术 435·436期

传统大餐：大年鉴 大盘点 魔鬼辞典

UCG大赏玩家评选结果揭晓 | 异说 最终幻想 NT·银魂乱舞

附赠 岁月拼盘怀旧别册 第2辑

春节合刊